
Joypad
PlayStation 2 - GameCube - Xbox - Dreamcast - Game Boy Advance - PSone - Arcade
Joypad
N° 114 décem
Le magazine des console
APON EN FÊTE !
Fantasy XI Online (PS2)
Fighter 4 (PS2)
n 4 (PS2)...
BOX EN EUROPE
ges de reportage :
e de lancement,
, les accessoires...
HALO XBOX
LE PLUS BEAU FPS DU MONDE
AVANT-PREMIÈR
Metal Gear Solid 2 (PS2
On y a joué,
premières révélations
COURSE AUTO : DU NOUVEAU
Auto Modellista (PS2
Gran Turismo Concept 2001 Tokyo (PS2
TOUS LES HITS DE NOË
Près de 70 jeux testés ! Pikmin (GC
NBA 2K2 (DC), Soul Reaver II (PS2
007 : Espion pour Cible (PS2), SSX Tricky (PS2
Devil May Cry (PS2), Warioland 4 (GBA
WRC (PS2), Shenmue II (DC
Jak and Daxter (PS2
Virtua Tennis 2 (DC
GTA III (PS2).
- 114 - 35,00 F - 5,34 €

Service Kiwee

38977	adidas 38978	Carhartt 38979	cK 38980	FILA 38981	T'as vu quand t'as bu 39037	Félicitations 39038	Que la force soit avec toi 39039
Tommy Hilfiger 38982	38983	Polo Sport 38984	Timberland 38985	UMBRO 38986	T'es le meilleur 39040	C'est le pied 39041	Je t'attends 39042
Eden Park 38987	Sergio Tacchini 38988	38989	Emerica 38990	Osiris Shoes 38991	J'en pince pour toi 39043	c'est d'la bal 39044	39045
38992	38993	38994	38995	38996	39046	39047	39048
38997	38998	38999	Skate 39000	Skate 39001	39049	39050	39051

Je t'aime 38945	BISOUS 38946	Tu me manques 38947
38948	38949	38950
38951	38952	38953
38954	Fou de toi 38955	www.jetaime.net 38956
38957	38958	Besoin d'une transfusion d'amour 38959
Envie de toi 38960	38961	38962
38963	38964	38965
38966	38967	38968
38969	38970	
38971	38972	
38973	38974	
38975	38976	

39002	kiss football 39003	rugby 39004	39005	39006
The Avengers 39007	39008	39009	Buffy 39010	Scary Movie 39011
39012	F-R-I-E-N-D-S 39013	39014	39015	Star Wars 39016
Blair Witch 39017	The X Files 39018	The X Files 39019	39020	39021
39022	39023	39024	Hi! 39025	39026
39027	39028	39029	39030	39031
39032	39033	39034	39035	39036

Fonds d'écrans : 2x plus gros !!!

39052	Vidocq 39053	39054
39055	39056	Episode II Attack of the Clones 39057
Cool Man! 39058	39059	39060
Scream 39061	39062	39063

08 99 70 69 68*

100% Fiable !!

1 J'appelle 2 Je rentre mon numéro de mobile

3 Je tape le code de mon logo ou de ma sonnerie



TOP 10

- N° 1 39064 R&b 2 rue *Matt*
- N° 2 39065 Miss California
- N° 3 39066 Mission Impossible
- N° 4 39067 Maya l'abeille
- N° 5 39068 Survivor
- N° 6 39069 Les Bronzés font du ski
- N° 7 39070 Le Flic de Beverly Hills
- N° 8 39071 Me gustas tú
- N° 9 39072 It's raining men *Weather girls*
- N° 10 39073 The next episode *Dr Dre*

Ciné, TV

- 39110 Mission Impossible
- 39111 L'Agence tous risques
- 39112 Rocky III
- 39113 Magnum
- 39114 Drôles de dames
- 39115 Braveheart
- 39116 Arnold et Willy
- 39117 Happy Days
- 39118 Hartley cœur à vif
- 39119 Indiana Jones
- 39120 Matrix
- 39121 Starsky & Hutch
- 39122 Buffy contre les vampires
- 39123 Star Wars
- 39124 Friends
- 39125 Retour vers le futur

EXCLUSIF !!! Les 1ères sonneries MP3*** sur mobiles Sagem et Alcatel !

Sonneries et logos pour votre mobile !!!

Rap, Groove

- 39074 Killing me softly
- 39075 Lettre ouverte *Disiz*
- 39076 Electro Cypher *Akenathon*
- 39077 Regulate *Warren G*
- 39078 Ms Jackson *Dr dre*
- 39079 Forgot about dre *Dr dre*
- 39080 Hennesy n budda *Snoop Doggy Dog*
- 39081 Under the influence *Eminem*
- 39082 Elle te rend dingue
- 39083 Case of the Ex
- 39084 My generation *Townshend*
- 39085 That's my name
- 39086 Clint Eastwood *Gorillaz*
- 39087 Hard knock life *Jay Z*
- 39088 911 ghetto love *Cliff*
- 39089 Guilty conscience *Eminem*
- 39090 Things I've seen
- 39091 Still don't give a fuck *Eminem*

Best Of

- 39092 Always come back to your love *Mumba*
- 39093 Are you that somebody *Aaliyah*
- 39094 Can we fix it *Joyce Paul*
- 39095 Chillin' *Destagnol, Tranchart*
- 39096 Ecuador *Alisson*
- 39097 I will survive *Fekaris, Perren*
- 39098 Je n'ai que mon âme *Goldman*
- 39099 KKOQQ *Boublil, Dalecky, Levallois*
- 39100 No good *Prodigy*
- 39101 Parler tout bas *Boutonnat*
- 39102 Beat it *Jackson*
- 39103 Ride on time *Davoli*
- 39104 Sabdance *Khachaturian*
- 39105 Stay *Alisson*
- 39106 Take me there *Darnell*
- 39107 Teenage dirt bag *Brown, Brendan*
- 39108 Une seul vie *De Palmas*
- 39109 Whole again *Goldman*



Sonneries MP3***

- 39126 Star Wars
- 39127 Starsky & Hutch
- 39128 Simpsons
- 39129 R&b 2 rue
- 39130 A bicyclette
- 39131 It's raining men
- 39132 Survivor
- 39133 Daddy DJ
- 39134 Capitaine Flam
- 39135 Les Cités d'or
- 39136 Forrest Gump
- 39137 Le Temps des cathédrales
- 39138 Goldorak
- 39139 Inspecteur Gadget
- 39140 Chapi Chapo

Imitations de stars • Fausses publicités • Comiques • Parodies de films • Imitations politiques • Extraits de sketchs • Top musical ...

Envoyez un SMS Vocal à vos amis au 0 899 701 202* !!!

Pour TOUS mobiles !!!

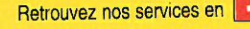
Des milliers d'annonces délires : Personnalisez votre répondeur au 0 899 700 700* !!!





Kiwee.com • 3615 Kiwee*

Retrouvez nos services en  au 0 901 578 679 (4,23 CHF/min) et en  au 0 903 44 321 (45 BEF /min)



* 8.83 F /appel + 2.21 F /min. ** 2.21 F /min. *** Sonneries MP3 disponibles uniquement sur terminaux SAGEM MY 3020, MY 3026, MY 3042 et Alcatel OneTouch 511. L'installation des logos, fonds d'écrans et sonneries

Attention à l'overdose !

Cette année a eu de particulier qu'elle fut très atypique. Peu de jeux ont vu le jour durant les six premiers mois, puis une avalanche de titres s'est abattue sur les joueurs durant la seconde partie. Comme toujours, les éditeurs préfèrent réserver leurs produits pour les fêtes, période la plus propice aux ventes de jeux vidéo, et au commerce en général. Seulement, voilà : cette fois, la donne est complètement différente, et la déferlante risque de continuer un petit bout de temps encore. Car 2002 verra arriver sur le marché les deux autres grosses forces que sont Microsoft et Nintendo. Et avec eux, un cortège de titres dès le lancement. Autant de plates-formes donc, qui donneront des idées et des ailes aux développeurs du monde entier, ce qui permettra peut-être à Sega de sortir, enfin, la tête de l'eau. Quoi qu'il en soit, la crainte de voir déclinées des dizaines de titres identiques ou des suites éculées, sur ces nombreuses machines, par souci de rentabilité maximum, est bien réelle. Et cela a d'ailleurs déjà commencé. Alors, attention à l'overdose ! Plein de jeux, c'est bien, mais des jeux novateurs et de qualité, c'est mieux ! Un nombre croissant de consoles apparaissant pour ainsi dire au même moment ne doit pas faire oublier ce souci premier des éditeurs du monde entier. GTA III, malgré son côté peu romantique, en est une brillante illustration. Espérons que les développeurs en prendront de la graine et que nos souhaits seront exaucés ! Notre prochain numéro paraissant en kiosque le 26 décembre prochain, toute la rédaction vous souhaite un joyeux Noël !

Trazom

sommaire

Bon, comme vous avez pu le constater, c'est bientôt Noël et le nouvel an. C'est la raison pour laquelle vous trouverez près de 70 jeux testés ce mois-ci ! Il faut dire que les éditeurs mettent toujours le paquet à cette période ! Sinon, sachez que ce gros porc de Kendy s'est trompé dans son texte de Time Crisis 2 et que le G-Con 1 est bien compatible avec la PS2 pour ce jeu ! Pour la peine, il s'est pris un humiliant coup de pied dans le fondement. Justice est faite ! Autrement, que rajouter de plus, à part un gros bon « néné » et un super Noël plein de cadeaux et de paix dans le world !

Joypad est édité par la société HDP au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99 Tél. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124, rue Danton TSA 51004 92538 Levallois-Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@hfp.fr
Rédacteur en chef : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Chef de rubriques : Julien Chièze (Gollum)
Correspondant permanent au Japon : Arnaud Saint-Martin (Aruno)
Secrétaire de rédaction : Géraldine Humphries
Correctrice : Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun

Ont participé à ce numéro :
Xavier Brun (Mister Brown), Angel Davila (Angel), Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Julien Hubert (Julo), Sonia Jensen (La Lutaine), Jean-François Morisse (T.S.R.), Karine Nitkiewicz (Karine), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), François Tarrain (Elwood) et Kendy Ty (Kendy).

Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08 00 19 84 57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Lionel Gey assisté de Hervé Drouadène
Maquettistes : Sonia Caron-Nini, Nicolas Lainé, Catherine Branchut, Joseba Urruela et Yohan Meheu.
Iconographie : Rémi Aumeunier
Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateurs : PiXX et Didier Couly

LA PUBLICITÉ
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) et Benoît Léoly (01 41 34 87 13)
Assistantes : Cécile-Marie Réyé et Samantha Bondon-Rostang (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION
Promotion : Anne Levavasseur
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cedex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 379 F
Tarif avion sur demande au 01 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Responsable : Frédéric Garcia

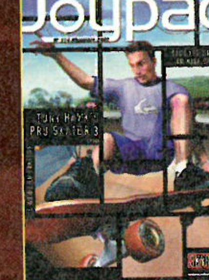
Photogravure : Compo Imprim, Hafiba
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Halo © Microsoft 2001

Commission paritaire : 0305K73360



Tony Hawk's Pro Skater 3 : la totale !

C'est encore Sonia alias la « Lutaine » qui s'est coltiné le booklet pour vous faire un topo fourni des nouvelles aventures urbaines d'Antoine Faucon. Surtout, si vous trouvez l'humour du booklet complètement ringard, sachez que cela n'engage que Sonia. On n'a rien à voir là-dedans… Vous êtes averti !



JOYPAD 114 DÉCEMBRE 2001

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



L'increvable Snake vous dévoilera son fabuleux destin, qui n'a rien à voir avec celui d'Amélie Poulain. Le pré-test et les premiers sentiments à froid de Gollum « chien-fou » qui n'arrive toujours pas à se remettre de cette aventure héroïque... Plus de « détails » le mois prochain !



i Riders

Reaver 2 : Legacy of Kain

ct Eden

nderhawk : Opération Phœnix


GAGNEZ
des jeux
JAK AND DAXTER
sur PlayStation 2
PlayStation 2
NAUGHTY DOG
En jouant sur le...
3615 Joypad
0,34 €/min
Astuces, codes & soluces sur toutes les consoles
SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
Concours valable du 27/11/2001 au 25/12/2001. Gagnez 28 jeux. Règlement déposé chez Maîtres Simonin et Conti, Huissiers de justice à Paris, disponible sur simple demande écrite à HDP - Service Télématique Concours 3615 JOYPAD - JAK AND DAXTER PS2 - Immeuble Omega - 10 rue Thierry Le Luron - TSA 51004 - 92598 Levallois Perret Cedex. Remboursement de la demande de règlement (tarif lent en vigueur) et de la participation (base forfaitaire de 0,61 € TTC) sur demande écrite à cette adresse au plus tard le 25/01/2002. Loi du 6/01/78 : vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant qui, sauf opposition de votre part, pourront être communiquées à des organismes extérieurs.

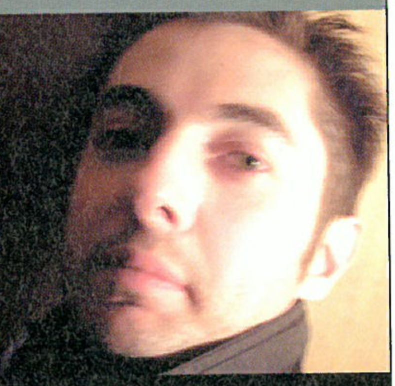
Toutes les sorties de ces prochains mois

Certains journalistes s'infiltrent en Afghanistan en enfilant une burka... Pour tirer les vers du nez des développeurs nippons présents au Tokyo Game Show, Greg et Aruno, eux, se tirent les yeux avec leurs doigts en faisant semblant de parler japonais avec une grosse voix de samouraï. C'est fatigant, on chope des crampes, les yeux piquent méchamment à la fin de la journée, mais ça marche. Toujours est-il que cette édition automne-hiver du TGS n'a pas véritablement révélé de titres foncièrement extraordinaires, malgré la présence de quelques bonnes surprises comme Auto Modellista, une sorte de Ridge Racer réalisé en toon-shade, Samurai, et une première version jouable de Dead or Alive 3 sur Xbox qui déchire vraiment sa race. À côté de ça, Aizawa himself est venu nous rendre une petite visite. Plutôt cool. Enfin, Gollum vous livre ses premières impressions sur Metal Gear Solid 2 dans la rubrique Événement. Un article de deux pages en forme d'énigme. Saurez-vous lire entre les lignes ? Du côté de l'Europe... euh... hé, les gars, revenez, j'ai pas fini, là !



Ace Combat 4

IMPRESSIONNANTE PS2 !



Bon sang ! Mais on est déjà presque arrivé à la fin de l'année ! Les campagnes de réservation pour les bûches de Noël sont lancées depuis début novembre, les cartes de vœux envahissent les « convinience stores », le vent froid balaie les rues, les gens toussent dans le métro et reniflent dans les bureaux, les filles de Shibuya ne laissent plus apparaître que deux petits morceaux de cuisses entre leurs gros manteaux fourrés et leurs longues bottes de cuir, la neige tombe à gros flocons dans les pubs télé et les hits inondent les game shops ! En ce mois de novembre, toute la presse nippone s'accorde sur le fait que la PS2, enfin arrivée à maturité, impressionne autant par la quantité que par la qualité globale de ses nouveaux titres. Forte de 6 860 000 machines distribuées au Japon à peine un an et demi après son lancement - chiffre daté du 10 octobre, source : Sony C.E. - la 128 bits de Sony risque de faire des ravages pendant les dernières semaines de l'année. La folie devrait d'ailleurs se poursuivre durant les premiers jours de 2002, avec les sorties d'une version spéciale de Gran Turismo et de Virtua Fighter 4, tous deux dans nos pages ce mois-ci. Quant à la GameCube, après le lancement relativement réussi du merveilleux Pikmin - 101 299 unités en 3 jours, source : Enterbrain - l'heure du grand démarrage a sonné : au moment où vous lirez ces lignes, Super Smash Bros Melee aura enfin été lancé, entraînant sans doute l'arrivée de hordes de gamins sur la nouvelle Nintendo.

Pour finir, j'invite les mordus de jeux nippons que vous êtes sans doute à foncer directement vers notre article sur Auto Modellista : LA nouveauté du mois !

Aruno

Made in Japan

TGS 2001 Autumn

Quand les géants nippons se donnent à fond

Trois jours de salon, 129 626 visiteurs, des annonces retentissantes et beaucoup de titres prometteurs, cette édition d'automne du Tokyo Game Show, la dernière avant le passage à la version annuelle de ce salon, a tenu toutes ses promesses !

Du 12 au 14 octobre dernier, le TGS a donné son dernier acte avant son changement de formule. À l'avenir, cet événement majeur de l'industrie du jeu vidéo nippon, que l'on avait l'habitude de retrouver deux fois par an depuis sa première édition en août 1996, ne sera plus qu'un salon annuel. Rendez-vous est donc pris pour septembre 2002 avec, comme les organisateurs l'espèrent, encore plus d'exposants et de visiteurs. Toujours est-il que, cette fois, c'est incontestablement à un bien beau TGS que nous avons eu droit.

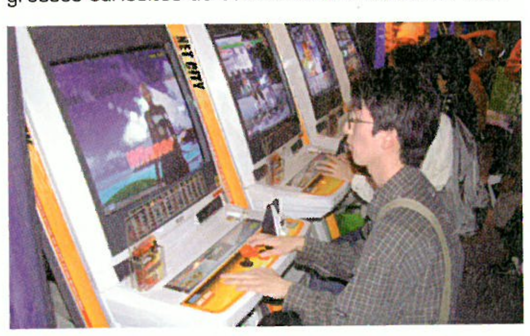
Occupant une surface record dans l'histoire du salon, le stand Microsoft a tenté de séduire les gamers nippons, avec notamment 19 titres jouables. Bill Gates s'est déplacé en personne pour une visite dominicale des lieux, à l'issue de laquelle il s'est exprimé ainsi face au public : « Je suis extrêmement satisfait par les softs des éditeurs japonais. La Xbox est un projet important pour Microsoft. Je suis convaincu de son [futur] succès. » Ce TGS a surtout marqué le retour, après un an et demi d'absence sur le salon, de Sega. Stand exceptionnel, conférence de presse magistrale, la firme d'Haneda a officiellement commencé son redécollage en clarifiant tous ses nouveaux plans. Parmi ses annonces marquantes, retenons en vrac : la sortie de Virtua Fighter 4 sur PS2 le 31 janvier prochain au Japon, l'arrivée de la Sonic Team et de Sega-AM2 sur Xbox, le développement de Phantasy Star Online et de Shenmue II sur la console Microsoft - Shenmue II est uniquement prévu pour le marché américain - ainsi que d'Outrun 2 et de Virtua Cop sur le board d'arcade Xbox mis au point par Sega-AM2, et le portage d'Eternal Arcadia sur GameCube et PS2. Sega, dont la Dreamcast vient d'atteindre les 10 millions d'unités vendues dans le monde, compte devenir le numéro 1 mondial du software dès l'année fiscale 2003, au cours de laquelle cette compagnie espère vendre 35 millions de jeux - 10 M au Japon, 15 M en Amérique du Nord et 10 M en Europe. C'est presque deux fois plus que le record réalisé en 1993, où elle avait vendu 20 millions



de softs Mega Drive. À l'image de leur C.O.O. Tetsu Kayama, tous les créateurs du Sega Group ont suffisamment confiance en eux pour que leur nouvelle stratégie se solde par un succès total. Terminons en notant que la PS2, grande gagnante de ce salon, a reconfirmé sa progression vers les sommets, grâce à une quantité impressionnante de titres de très haut niveau issus presque exclusivement de ses éditeurs tiers.

À l'exception de Tekken 4, VF4 et Metal Gear Solid 2, trois futurs monstres nippons de la PS2 que vous trouverez d'ailleurs dans nos pages, nous vous proposons ici notre sélection des titres marquants, parmi lesquels l'hallucinant Auto Modellista de Capcom, et des plus grosses curiosités de cette onzième édition du TGS.



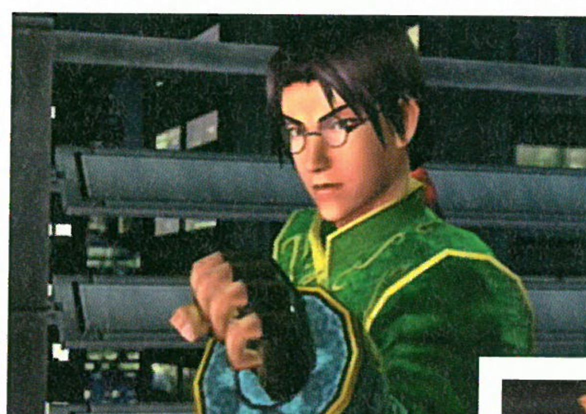


Bloody Roar Extreme

NINTENDO GAMECUBE

Éditeur : Hudson
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Courant 2002
Sortie en Europe : N.C.

Hudson en a surpris plus d'un en présentant une version jouable de Bloody Roar Extreme sur GameCube. Fidèle héritier d'une série bestiale et racée, ce nouveau soft ne devrait pas manquer d'arguments pour nous séduire.



Bloody Roar fait incontestablement partie des grandes séries de ce genre relaxant qu'est la baston 3D polygonale. Outre une touche graphique assez particulière, c'est son système original qui lui permet de se démarquer de la concurrence. Ainsi, les personnages humains, qui s'affrontent en duel sur des rings, ont la capacité de se transformer en bêtes féroces en cours de partie, cette mutation entraînant notamment une modification du gameplay et des tactiques de jeu que l'on doit adopter. Réalisé sur la nouvelle console Nintendo, Bloody Roar Extreme ne se présente pas du tout comme un simple portage de BR3 récemment sorti sur PS2, mais comme l'ultime évolution de la série.





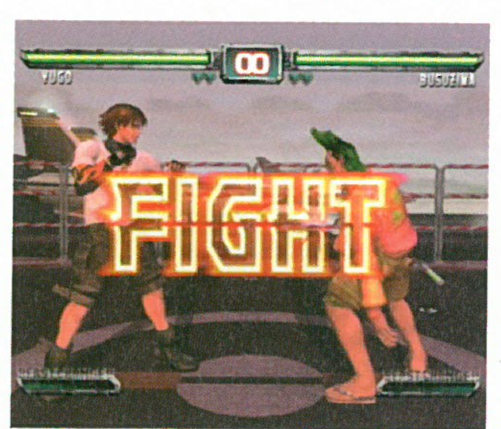
Un grand soin a été apporté à la réalisation des visages.

Extrêmement nerveux...

BREX (comme Hudson le surnomme) conserve et améliore le système de « super transformation » du précédent volet, qui fait que vous passez de l'état d'humain à celui de créature bestiale, pour finir en « super créature bestiale », cet état entraînant une modification de la modélisation 3D de certains persos. Dans ces moments intenses, votre vitesse s'accélère et vous pouvez réaliser des méga-séries de combos, réduire votre temps de récupération, ou encore balancer des super coups star puissants (les « Beast Drive ») à volonté. Techniquement, les graphs et animations 3D temps réel profitent convenablement de la GC : persos convaincants, mise en scène spectaculaire avec effets spéciaux en pagaille, affichage propre, net et parfaitement lissé… ça tape fort, d'autant plus que la version mise en démonstration s'en tirait brillamment au niveau jouabilité. Bien sûr, ce soft proposera sa brochette réglementaire de nouveaux persos, lesquels viendront s'ajouter aux incontournables Yugo et autres Busuzima. Notez au passage que tout le « character design » a fait l'objet d'une refonte liée à l'intégration de séquences de D.A. dans le soft. De même, de nouveaux modes de jeu seront de la partie. Un titre dont la sortie devrait faire beaucoup de bien à la ludothèque GC.



Des persos aux décors, le lissage des contours semble irréprochable.



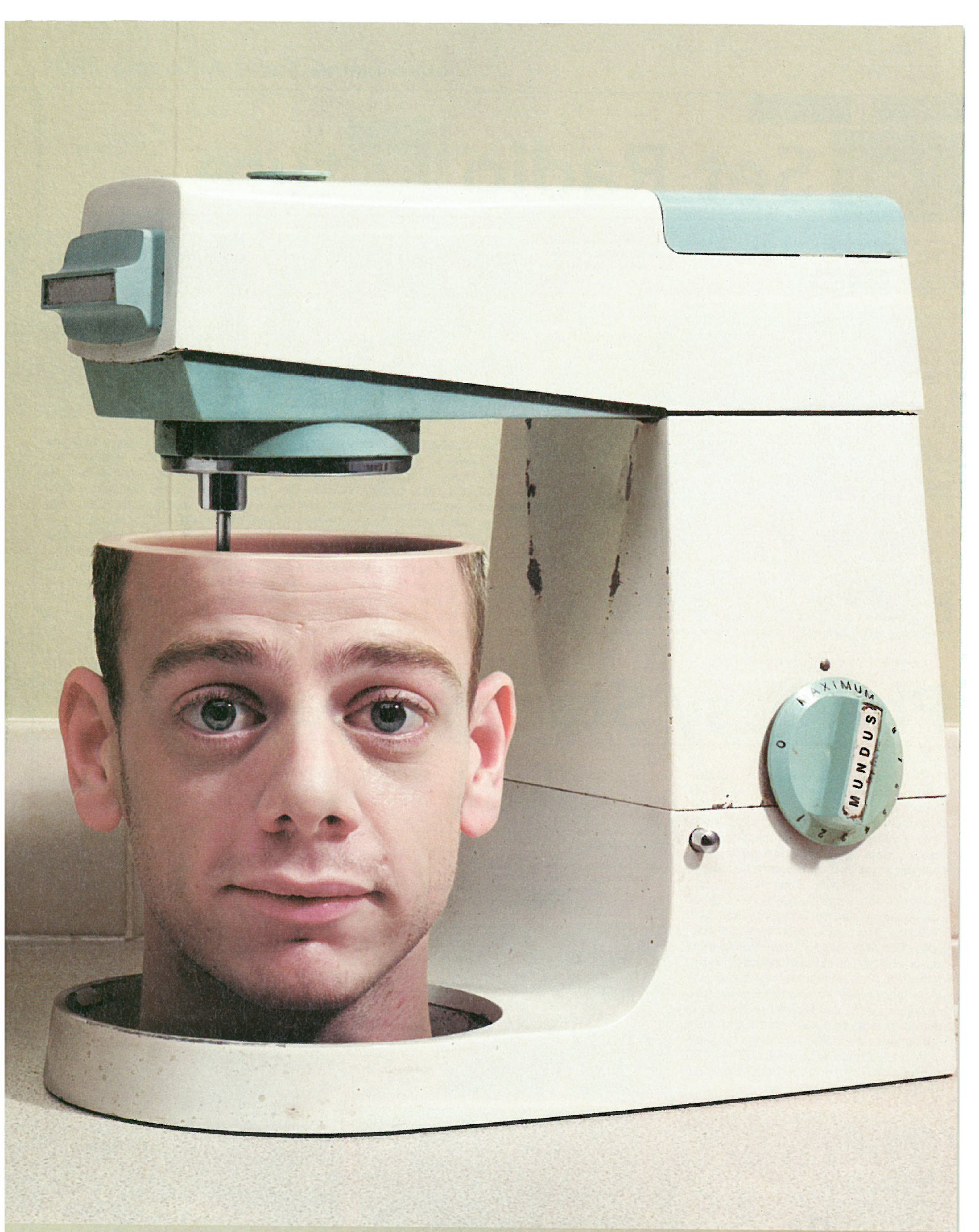
La page N64 est tournée : grâce à BREX, la baston d'arcade fait son grand retour sur les consoles de salon Nintendo. Fight !



On espère trouver des décors plus riches dans la version finale.



blic Adulte
CONSEILLÉ
x moins de
16
ANS
PCOM PlayStation 2
aycry.co.uk
vil May Cry assouvit tous les fantasmes des fans de jeu d'action. Un chef d'oeuvre!" PSM2, octobre 2001 19/20


MAXIMUM
MUNDUS

Made in Japan 

Jet Set Radio Future



Éditeur : Sega
Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002
Sortie en Europe : N.C.

Funk, fashion déjantée, rollers, vitesse et graffitis : la « street culture » explose sur Xbox.







Le « toon rendering » de Smilebit vous en met plein la tronche à chaque instant !

Pour le plaisir de tous les fans de la série, Jet Set Radio Future était présenté en version jouable sur les stands Sega et Microsoft. Pad en main, on sent bien la puissance de la bête : c'est beau, funky, hyper-attirant, de sorte qu'on en reste scotché à l'écran. Bien que relativement peu avancée, la démo permettait de comprendre à quel point les niveaux sont vastes, complexes, interactifs et intéressants. On aurait presque envie d'acheter une Xbox rien que pour pouvoir foncer librement dans les niveaux de ce jeu et taguer comme un jeune rebelle boutonneux tous les murs de son Tokyo virtuel et futuriste... En fait, le seul léger problème, c'est que cette démo jouable ramait un peu. Rien de bien méchant, non, mais assez pour se dire qu'une fois en pleine séquence de jeu, on ne retrouve pas vraiment la fluidité orgasmique des premières vidéos présentées il y a quelques mois. Enfin bon, Smilebit se veut très rassurant : tout ça sera bien corrigé pour la version finale, qui devrait sortir le jour du lancement de la Xbox au Japon.

Phantasy Star Online



Éditeur : Sega
Machine : GameCube
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.

Comme nous vous l'avons expliqué ces derniers mois, contrairement aux deux versions sorties sur Dreamcast, Phantasy Star Online sur GC pourra se jouer à plusieurs non seulement en réseau, mais également en simple mode Multijoueur (et offline), à quatre simultanément sur écran splité. Désormais, on sait également avec certitude que le Word Select System sera conservé. On pourra ainsi communiquer dans cinq langues sans être polyglotte. Du reste, cette version GC intégrera des niveaux, persos et boss totalement inédits. Ce mois-ci, nous ne pouvons résister au plaisir de vous dévoiler les premières photos des passages inédits des falaises au bord de la mer et de la forêt dense, dont l'issue sera une confrontation avec l'immense monstre volant « Gal Griffon ». La version GC de PSO se situe actuellement à un stade de développement d'environ 40 %.



Cette prodigieuse manette développée par Ascii, qui intègre un véritable clavier en son milieu, permettra de savourer totalement et confortablement PSO sur GC.





Voici un des paysages inédits qu'offrira cette version.







Made in Japan

Genma Onimusha



Éditeur : Capcom
Machine : Xbox
Sortie au Japon : 22 février 2002
Sortie en Europe : N.C.



Cette jolie poupée japonaise est en fait un nouvel ennemi qui, après mutation, va vous balancer de grands coups de griffes métalliques !







Devenues vertes à l'image du logo Xbox, les âmes démoniaques peuvent désormais être absorbées par l'ennemi.



Une aventure incontournable pour ceux qui n'ont pas goûté à la version PS2.

Bien en vue sur l'énorme stand Microsoft, Genma Onimusha, l'adaptation Xbox du hit de la PS2, constituait l'un des titres les plus achevés du salon sur Xbox. Capcom l'a développé de manière à en faire un portage luxueux : une véritable nouvelle interprétation du premier volet. On trouve quatre grands remaniements. D'abord, les âmes démoniaques peuvent être absorbées aussi bien par vous que par l'ennemi, ce qui augmente la difficulté globale du titre. Ensuite, Samanosuke, votre perso, dispose d'attaques supplémentaires. De plus, « pour plaire aux Américains » (sic), il peut s'habiller en ninja. Enfin, le soft se traverse légèrement différemment et compte de nouveaux ennemis.

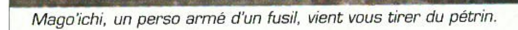
Onimusha 2

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 7 mars 2002
Sortie en Europe : N.C.





Même énormes, les boss paraissent bien petits dans des décors aussi immenses !



Mago'ichi, un perso armé d'un fusil, vient vous tirer du pétrin.

Grande attraction du stand Capcom, Onimusha 2 était présenté en version jouable. Comme nous vous l'expliquions dans Joypad n°110, cette suite du beat them all Onimusha Warlords compte pas mal d'éléments originaux, dont la liste s'allonge au fil des mois : nouveau héros, scénario original avec un aspect narratif plus développé, relations plus complexes entre les persos, système de jeu approfondi et, surtout, réalisation digne de la surpuissance de la PS2, malgré des caméras fixes. Très efficace, le système de combat se divise en deux points principaux : système de base et « Kisenjutsu ». Le système de base comprend l'attaque, qui peut être menée en lockant l'adversaire, de sorte que vous pouvez vous déplacer tout en restant prêt à le frapper, et la défense, à déclencher en pressant sur un bouton prévu à cet effet. Le Kisenjutsu se veut pour sa part une évolution de l'ancien système, qui associait des éléments à votre arme (feu, tonnerre, etc.). Notons que le héros pourra se servir de plusieurs types d'armes blanches. Quatre persos secondaires feront leur apparition à divers moments de l'aventure afin de vous épauler. Visuellement luxueux et fier d'un design parfaitement maîtrisé, ce DVD-Rom s'annonce comme l'un des gros titres de 2002.



L'ORÉAL
PA
"COIFFURE FROISSÉE,
EFFET SAUT DU LIT
OUT OF BED
SPECIAL FX
STUDIO LINE
NOUVEAU
L'ORÉAL
PARIS
OUT OF BED
EFFET DÉCOIFFÉ
LONGUE DURÉE
CRÈME FIBRE MODELANTE
STUDIO LINE
L'ORÉAL
PARIS
www.lorealparis.fr/fx

Made in Japan

Murakumo

Avec Murakumo, From Software compte arracher les tripes de la Xbox pour nous offrir un spectacle interactif en 3D étourdissant de vitesse et de splendeur. Attention, ça déménage !

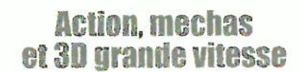
Éditeur : From Software
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.







Murakumo, dont nous vous avions brièvement parlé dans Joypad n°112, est sans doute en train de s'affirmer comme l'un des titres les plus prometteurs de la Xbox. Son concept, qui le place à mi-chemin entre l'action et la course 3D, est prétexte à une mise en scène ébouriffante basée sur une utilisation intensive des capacités de la console Microsoft. Vous y incarnez un membre d'une équipe de surveillance d'Oliver Port, une ville portuaire futuriste. Votre rôle est d'assurer la sécurité de la ville en éliminant tous les ennemis grâce à votre A.R.K., un robot de combat super performant...



Action, mechas et 3D grande vitesse

Fort d'une vitesse de pointe très élevée, capable de réaliser des accélérations et des décélérations foudroyantes dans les airs, l'A.R.K. est cependant doté d'une très faible autonomie. En somme, vous ne disposez que de cinq petites minutes pour foncer sur l'ennemi et le descendre... Pour arriver à remplir vos différentes missions, une seule solution : foncer. D'un point de vue esthétique, Murakumo s'en tire admirablement, ce qui ne paraît pas si surprenant car From Software fait partie des grands spécialistes en matière de design de softs à l'ambiance « robotico-futuriste » - on doit entre autres à l'éditeur la série Armored Core sur PSone et PS2. Côté technique pure, la 3D hyper-speedée de ce soft semble très impressionnante, d'autant plus que les décors ont franchement belle allure. Ajoutez à cela une pluie d'effets spéciaux classieux et vous obtenez un DVD-Rom visuellement renversant. Si l'intérêt parvient à se hisser à la hauteur des graphs, ça va faire très mal !



Chaque mission se déroule comme une course contre la montre réglée par l'autonomie de votre robot de combat.



Murakumo : le jeu le plus speedé de la Xbox !

Admirez les reflets sur l'eau !



Une bonne maîtrise des commandes de votre robot vous sera nécessaire pour éliminer l'ennemi sans vous manger les parois de roche.




attention, ça fait un peu peur
syphonfilter 3
PlayStation
PS one

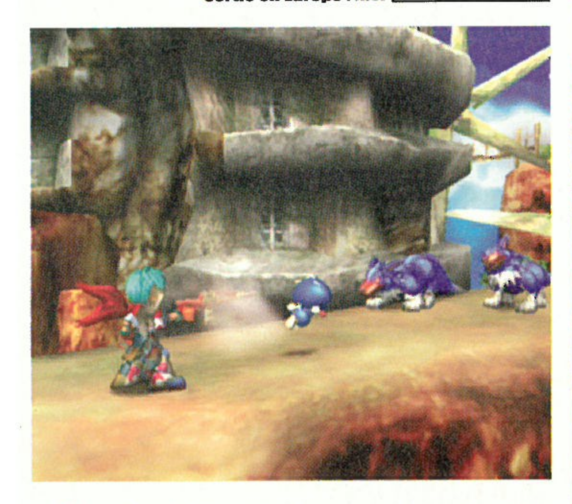
Made in Japan 

Gold Star Mountain

Prévu pour l'été prochain au Japon, Gold Star Mountain fait partie des bonnes petites surprises de cette édition du TGS. Doté d'un design mignon tout plein et d'un système de jeu entraînant, ce soft devrait aisément trouver sa place au sein de la ludothèque GameCube.

Éditeur : From Software
Machine : GameCube
Sortie au Japon : Été 2002
Sortie en Europe : N.C.





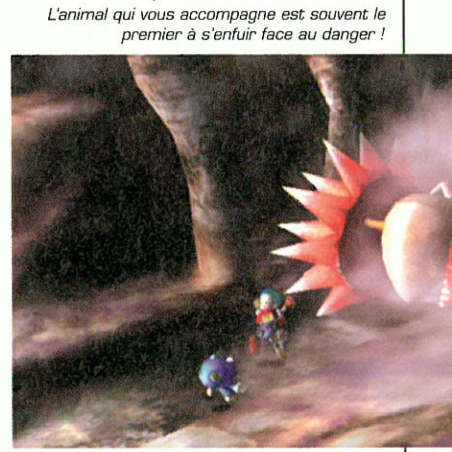
Connu pour ses deux séries phare que sont King's Field et Armored Core, From Software n'est pas un spécialiste des « jeux mignons aux couleurs mièvres ». Cependant, le sympathique Kuri Kuri Mix, sorti récemment sur PS2, nous a prouvé que cet éditeur pouvait également très bien se débrouiller dans ce registre. Alors on se dit qu'avec son tout nouveau Gold Star Mountain sur GC, From Software pourrait de nouveau nous surprendre agréablement. D'ailleurs, les premières séquences de jeu, présentées en vidéo au TGS, nous ont montré que cet action/RPG ne manque vraiment pas de charme.





Peut-être un futur titre incontournable pour les plus jeunes joueurs.

L'animal qui vous accompagne est souvent le premier à s'enfuir face au danger !





Les décors sont exécutés en trois dimensions.

Dressage conseillé

GSM met en scène un jeune garçon armé d'un pistolet et flanqué de partenaires insolites : une sorte de gorille rose et une espèce de tigre (?) bleu. La gestion originale de ces deux personnages secondaires constitue la grande particularité de ce soft. Incontrôlables et peu obéissants, ces deux animaux n'en font qu'à leur tête. Vous pourrez ainsi les voir se balader librement à l'écran, s'amuser avec différents objets trouvés en cours de route, etc. Bref, il sera presque impossible de compter sur eux pour vous aider. Cependant, à mesure que vous progresserez dans l'aventure, pour peu que vous parveniez à les dresser convenablement, vous pourrez sans doute faire d'eux de fidèles et précieux alliés. Ce travail de dressage de vos partenaires sera sans doute la clé de votre réussite. Les premiers éléments dévoilés sur GSM nous laissent penser que ce soft contiendra un aspect action très développé. Les décors, entièrement réalisés en 3D, seront traversés selon un défilement horizontal. Graphiquement, ce soft adopte un style enfantin assez réussi, complété par une animation fluide et souvent comique, notamment pour les personnages, dont les expressions varient en fonction de la situation. Un titre star mignon en perspective.



D'étranges boss vous attendent au tournant...



Quel tir MA-GNI-FIQUE !





Oh non ! Le poteau ...

www.playfootballchampions.com
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65

Tu vibres pour la D1 et l'Équipe de France ?
Avec Football Champions, jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est toi l'entraîneur. Fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

Joue au foot avec tes mains !



Made in Japan 

Space Channel 5 Part 2

Éditeur : Sega (UGA)
Machines : PlayStation 2 & Dreamcast
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.






Cette coquine d'Ulala aurait-elle un goût prononcé pour les scènes de supplice ?





La jolie Ulala fait son grand retour sur nos écrans. Une fois de plus, cette présentatrice de télé doit danser pour sauver l'univers. Mais ce n'est pas tout puisque, dans le cadre de cette « Part 2 », elle peut également chanter et se servir d'instruments de musique (guitare, etc.). Côté touche graphique, c'est la couleur blanche qui est à l'honneur et le joueur pourra savourer les performances de son héroïne dans différents costumes star sexy. Complètement délirant mais fort bien conçu, ce soft de « comédie musicale/action » reprend bien les bases du premier volet en les améliorant à tous les niveaux. L'aspect narratif a été sensiblement augmenté, rendant la progression du jeu plus cohérente. Le développement de ce titre produit par Tetsuya Mizuguchi est dirigé par une jeune femme, fait assez rare pour qu'on le souligne. Adressé à une clientèle mixte, Space Channel 5 Part 2 devrait faire des heureux parmi les possesseurs de PS2.

Seigi no Mikata

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 15 novembre 2001
Sortie en Europe : N.C.



Bien que les chances de voir un jour Seigi no Mikata (littéralement : « l'ami de la justice ») arriver officiellement en Europe soient plus qu'infimes, nous ne pouvons taire son existence. Seigi no Mikata, c'est le jeu nippon star délire par excellence, le genre même de titre que « Greg-de-Joypad » pose religieusement sur un socle doré (NDTraz : quel manque de goût !), bien en vue sur sa table de chevet. Incarnant le héros d'un feuilleton « à la Bioman » dont les aventures sont diffusées en direct à la télé, vous devez lutter pour la paix de votre ville et la santé de votre audimat ! Chacune de vos aventures se déroule ainsi : générique d'introduction, apparition des méchants, enquête, publicité (les sponsors vous lâchent si l'audimat ne suit pas !), puis bataille contre les monstres, victoire et générique de fin, le tout en 30 minutes chrono. L'éditeur de persos vous permet de réaliser plus de 16 millions de héros différents, et la mise en scène, digne des plus grands feuilletons du genre, est absolument cultissime !

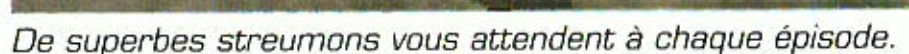


Le générique, dont le refrain est : « Superstar d'une petite ville, superstar à temps partiel ! », vous plonge immédiatement dans l'ambiance décalée du soft !









De superbes streumons vous attendent à chaque épisode.



Pour 2002, tu mets qui dans l'Équipe ?

www.playfootballchampions.com
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65

Tu vibres pour la D1 et l'Équipe de France ? Avec Football Champions, jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est toi l'entraîneur. Fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

Joue au foot avec tes mains !



Made in Japan

Hôshin'engi 2



Éditeur : Koei
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Hiver 2001-2002
Sortie en Europe : N.C.

D'ores et déjà prévu en version occidentale sous le titre de Fengshen Yanyi - Legends of Gods and Heroes, Hôshin'engi 2 s'annonce comme un solide RPG aux graphismes très stylés. Un nouveau hit en perspective pour Koei ?



Unissez vos pouvoirs à ceux de vos équipiers pour déclencher des invocations star puissantes !



Les combats sont représentés de manière dynamique.

Le système de combat devrait proposer une dose d'action plus élevée que d'ordinaire

Koei a le vent en poupe. Son jeu d'action Shin Sangoku Musô 2 - qui sortira sous le nom de Dynasty Warriors 3 en Europe - fait un véritable carton au Japon depuis son lancement le 20 septembre dernier. Avec ses 538 620 unités écoulées au moment où nous écrivons ces lignes (source : *Famitsû*), il vient tout juste de dépasser Devil May Cry en termes de ventes (!), et poursuit son ascension à un rythme plus élevé que le hit de Capcom. Après les succès du précédent volet (400 000 unités) et de sa série de wargames historiques Kessen, Koei s'affirme décidément comme un des éditeurs majeurs sur PS2 au Japon. Avec Hôshin'engi 2, son tout nouveau jeu de rôle, cet éditeur pourrait bien réussir un nouvel exploit.

Histoires de héros chinois

« Fengshen Yanyi » est un conte basé sur des événements qui ont eu lieu pendant une révolution dans la Chine ancienne. Avec Hôshin'engi 2, Koei vous propose de vivre une histoire originale inspirée du monde de ce conte. Vous incarnez un jeune garçon qui a la lourde tâche de ramener la paix en Chine. Des armées d'adversaires vont se dresser face à vous pour vous empêcher d'anéantir le démon qui a plongé le pays dans le chaos. L'univers ancien et fantastique du soft se révèle d'autant plus alléchant que le design graphique, d'un style très sûr, est star agréable ! Profitant de toute la puissance de la PS2, Hôshin'engi 2 est intégralement en 3D polygonale, aussi bien pour les persos que pour les décors. Le système de combat devrait proposer une dose d'action plus élevée que d'ordinaire, grâce à une gestion libre des déplacements et actions du héros en temps réel - pour leur part, vos équipiers exécutent automatiquement vos ordres. En unissant vos forces avec les autres persos, vous pouvez réaliser plus de 500 attaques groupées, pour lesquelles de bien beaux effets spéciaux ont été prévus. Le temps avance durant le jeu, les journées s'écoulent (jour, nuit) et la météo évolue, entraînant des modifications du paysage en temps réel. Contrairement au premier volet, qui n'était pas très excitant, cette suite pourrait bien nous faire passer d'excellents moments.



Koei tente de nous séduire avec un RPG au style mignon et à l'ambiance envoûtante.







Les autres jeux du salon

Columns Crown

Éditeur : Sega
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : 13 décembre 2001
Sortie en Europe : N.C.





Columns, le célèbre Tetris-like de Sega, fait son grand retour sur l'incontournable GBA. Graphs gentillets, écrans hyper-lisibles, duels en link avec une seule cartouche et intérêt quasi-inépuisable feront sans aucun doute de ce soft une valeur sûre.



J-League Spectacle Soccer

Éditeur : Sega (Smilebit)
Machine : Dreamcast
Sortie au Japon : N.C.
Sortie en Europe : N.C.







Développé par Smilebit, J-League Spectacle Soccer est une simulation de football dans la lignée du légendaire Victory Goal (sur Saturn). Outre sa liste de plus de 2 000 footballeurs de la planète (grâce à la licence FIFPro), ce jeu Dreamcast s'illustre par sa compatibilité avec Sakatsuku, un football tactique de Smilebit, dans lequel le joueur gère la carrière entière d'une équipe, et dont les données sont totalement compatibles. Un titre plutôt orienté action.

Onna Kenshi Aska Kenzan !

Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie au Japon : 20 décembre 2001
Sortie en Europe : N.C.



Onna Kenshi Aska Kenzan ! (Aska) se présente comme un volet spécial de Fûrai no Shiren, un des « dongeon-RPG » les plus populaires chez nos amis nippons. Connus comme « les RPG que l'on peut rejouer 1 000 fois », les jeux de cette série ont deux grandes particularités : une « map » qui change à chaque fois que l'on entre dans le donjon et une réinitialisation des données (« levels ») du perso du joueur à chaque fois qu'il perd. Misant sur son intérêt plus que sur ses graphismes, Aska devrait constituer l'un des derniers hits de la Dreamcast au Japon.

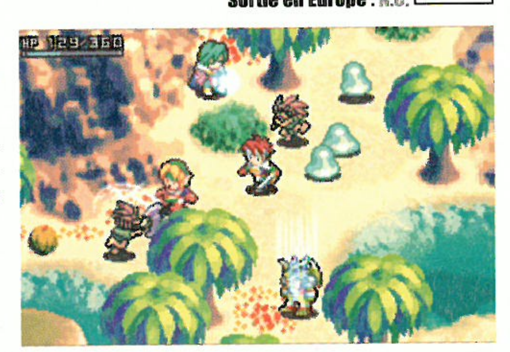




Shining Soul

Éditeur : Sega
Machine : Game Boy Advance
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.









Ultime volet de la série des « Shining », Shining Soul est un tout nouveau action/RPG destiné à la GBA. Les graphs en 3D isométrique sont superbes, fins et riches en couleurs. Ajoutez à cela de jolis persos et une belle quantité de boss, et vous êtes déjà au paradis. Mais le plus fort, c'est que c'est jouable à quatre joueurs simultanément en link et en temps réel ! Star mortel ! Qualifiée de Communication RPG par Sega, cette cartouche s'annonce comme l'un des très gros titres de 2002 sur GBA.


FRISSONS...ANGOISSES...
SURVIVREZ-VOUS ?
SILENT HILL
e Guide Officiel " Silent Hill™ 2" :
ortie simultanée avec le jeu.
...DVD Collector
Édition spéciale
Making of inclus !
PlayStation 2
SILENT HILL
NAMI
PlayStation 2
FUN TV
KONAMI® is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. SILENT HILL™ is a trademark of KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO, Inc. ©1999 2001 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO. All Rights Reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. www.konami-europe.com



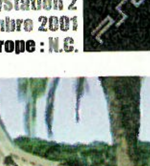
Made in Japan

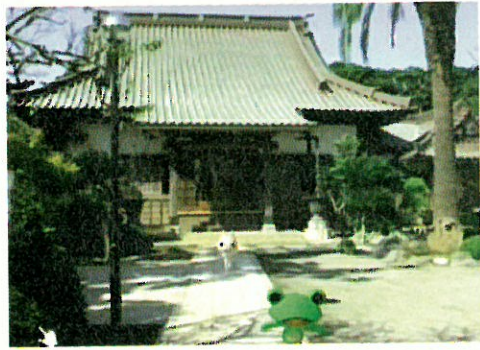
Les autres jeux PS2

Toro to Kyûjitsu



Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 29 novembre 2001
Sortie en Europe : N.C.





Ultime volet de la série Dokodemo Issho, Toro to Kyûjitsu (littéralement « jours de congés avec Toro ») propose au joueur de passer quelques moments de détente avec le personnage Toro, mascotte de Sony C.E. au Japon. On flâne avec lui dans la ville, on lui parle, on fait de petites découvertes, tout gentiment au fil des journées. Toro et d'autres persos en 3D polygonale se baladent ainsi sur des décors en vidéo (MPEG 2), dans un Japon calme et relaxant. Un titre prévu uniquement sur l'archipel.

Yoake no mariko



Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 6 décembre 2001
Sortie en Europe : N.C.

Sony C.E. nous annonce un programme délirant de « karaoké/comédie », dans lequel, grâce à un micro de reconnaissance vocale, vous doublez des acteurs de premier rôle et de rôle secondaire. Une fois l'opération terminée, hop, on passe à l'avant-



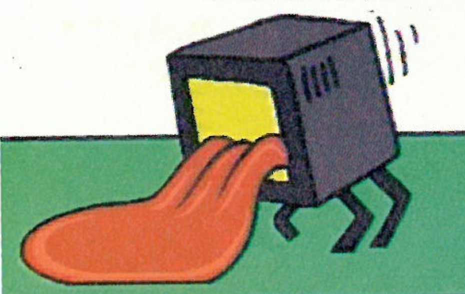


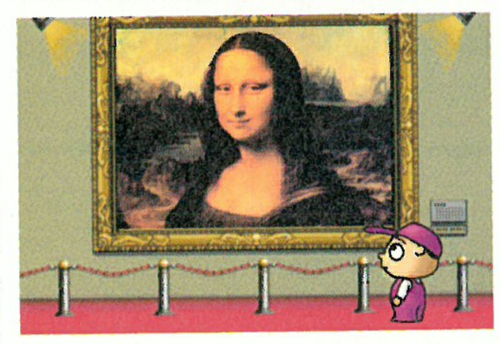
première, avec la diffusion de votre programme ! Les crises de rire sont garanties, mais attention, ça ne marche pour l'instant qu'en japonais.

Switch

Éditeur : Sega (Wave Master)
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.







Switch, un jeu star givré du Mega-CD de Sega, fait sa résurrection sur PS2. Le principe n'a pas changé : vous actionnez inlassablement des interrupteurs, tout en sachant que vous poursuivez votre route quand vous enclenchez le bon et que vous assistez à des gags invraisemblables en cas d'erreur.

Roommania #203

Éditeur : Sega
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

Dérivé de la ludothèque Dreamcast, Roommania #203, le must pour les voyeurs en herbe, débarque sur PS2. Vous y incarnez Dieu (car-



rément !) et vous épiez la vie quotidienne d'un jeune étudiant, en vous amusant à changer son cours grâce à quelques petites interventions discrètes.

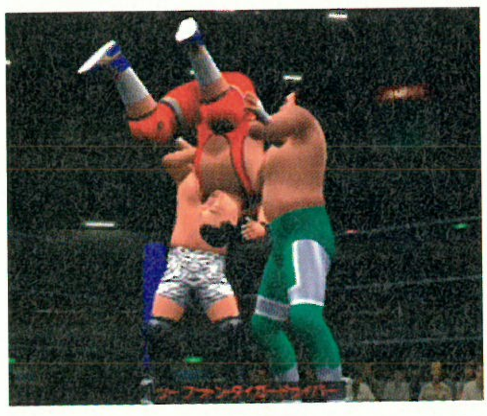
All Star Pro-Wrestling II

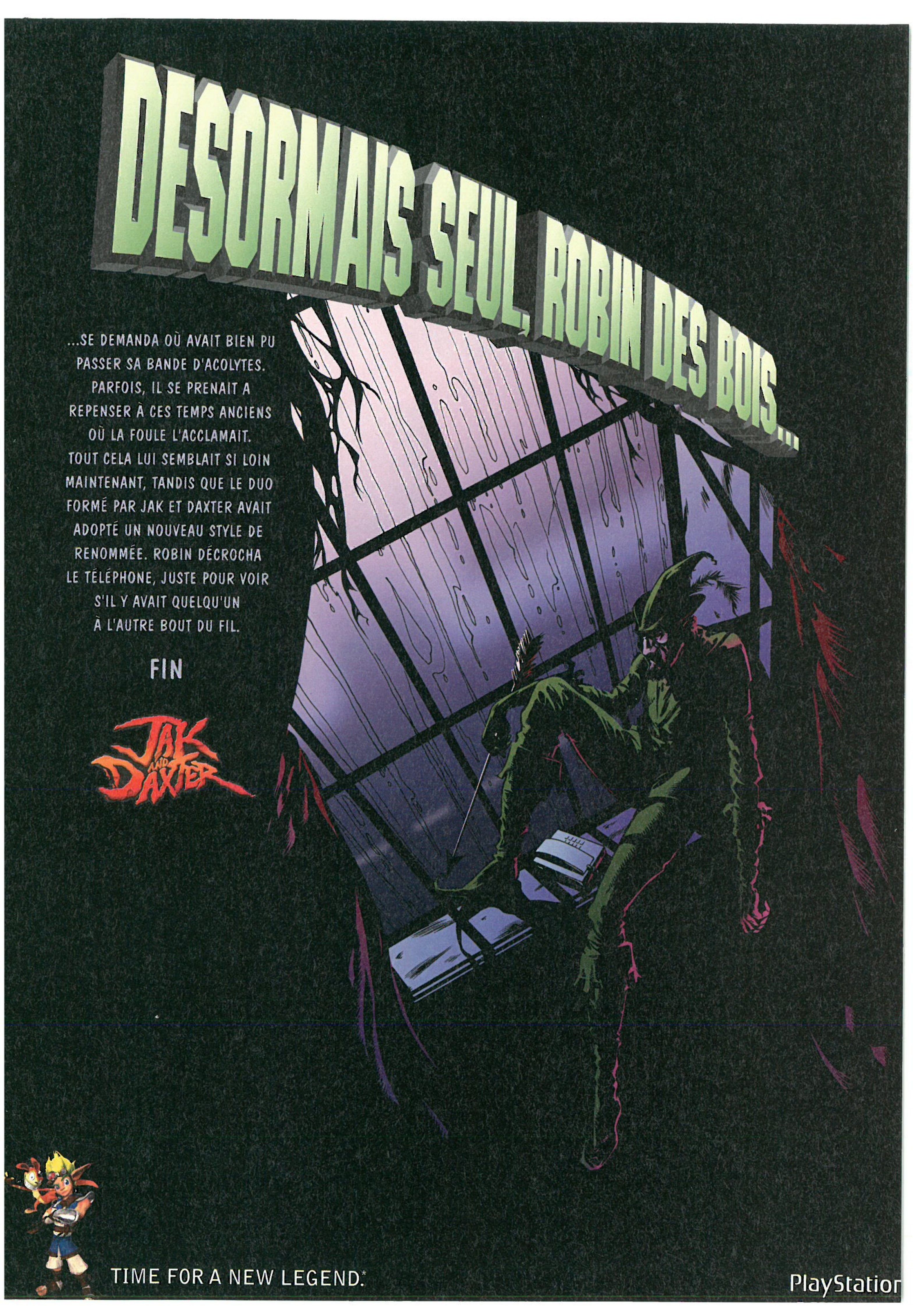
Éditeur : Square
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 22 novembre 2001
Sortie en Europe : N.C.



Square s'apprête à lancer au Japon la suite de son catch en 3D temps réel. Système de jeu amélioré et compatibilité avec le HDD sont au menu de ce soft hautement intellectuel.






DESORMAIS SEUL, ROBIN DES BOIS...
...SE DEMANDA OÙ AVAIT BIEN PU PASSER SA BANDE D'ACOLYTES. PARFOIS, IL SE PRENAIT A REPENSER À CES TEMPS ANCIENS OÙ LA FOULE L'ACCLAMAIT. TOUT CELA LUI SEMBLAIT SI LOIN MAINTENANT, TANDIS QUE LE DUO FORMÉ PAR JAK ET DAXTER AVAIT ADOPTÉ UN NOUVEAU STYLE DE RENOMMÉE. ROBIN DÉCROCHA LE TÉLÉPHONE, JUSTE POUR VOIR S'IL Y AVAIT QUELQU'UN À L'AUTRE BOUT DU FIL.
FIN
JAK AND DAXTER
TIME FOR A NEW LEGEND.*
PlayStation

Vos techniques de combat varient en fonction du sabre que vous avez en main.







Voici l'homme à la tête des Kurofu, Tesshin Kurofu, un guerrier redoutable malgré ses 51 ans.

Samurai

Comme nous vous l'annoncions dans notre précédent numéro, Acquire, la société créatrice de Tenchu, travaille actuellement avec Spike sur un titre PS2 totalement original : Samurai. Ce mois-ci, afin d'en savoir encore plus, nous sommes partis à la rencontre des deux plus hauts responsables de ce soft.



Éditeur : Spike
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

Joypad : Pourriez-vous nous expliquer les rapports qu'entretiennent Spike et Acquire quant au développement de Samurai ?

Mitsu Sakurai : Au départ, c'est nous [Spike] qui avons eu l'idée de discuter avec Acquire. Cette société a réalisé les deux premiers volets de la série Tenchu, des jeux originaux, avec une sensibilité particulière. Cela comprend à la fois une approche « stoïque » et également quelque chose d'humoristique, une finesse dans la dérision, qu'on ne trouve pas dans les jeux des autres développeurs. Nous voulions réaliser un titre qui soit différent de Tenchu, mais qui ait cependant tout le stoïcisme et le goût propres aux créations d'Acquire. J'ai donc commencé à en parler à Endô [d'Acquire]. Dans nos entretiens, la première idée qui est née a été celle d'un jeu comique avec des ninjas, en opposition à l'aspect sérieux de Tenchu. Mais j'en suis arrivé à me dire qu'en partant dans cette direction, le meilleur côté originel d'Acquire risquait de disparaître. Il me semblait que l'aspect stoïque devait être préservé. On s'est donc entendu pour que le thème du jeu soit celui des samouraïs. Et c'est comme ça que nous avons démarré. Acquire voulait intégrer un moteur totalement nouveau et original. [...] Ce moteur, que l'on trouve dans Samurai, permet à tous les personnages d'avoir une I.A. particulière et fait que toute la situation évolue en fonction des réactions du joueur. [...]



Du point de vue du système de jeu, comparé aux autres softs mettant en scène des guerriers tels que des samouraïs, quels sont les éléments nouveaux que contient votre jeu ?

Takuma Endô : Je pense que les joueurs ont été plutôt satisfaits par la liberté dont ils pouvaient jouir dans Tenchu, notamment par les cheminements possibles. Dans le concept de Samurai, le degré de liberté comprend également la progression de l'histoire en elle-même, c'est-à-dire que le déroulement de tout ce qui entoure le joueur évolue en fonction de celui-ci. [...] Les scénarios envisageables sont donc multiples, de même que les façons de terminer le jeu, et on trouve ainsi plusieurs « endings » [fins] différents.

Il y aura donc des fins de type « good ending » et « bad ending » ?

T.Endô : Autant que possible, je pense en faire des fins équivoques.

M.Sakurai : Le samouraï que le joueur incarne vit à une époque où les samouraïs sont devenus inutiles, et donc, quel que soit le dénouement, ça ne peut que se terminer dans la tristesse. On ne peut imaginer un « good ending » où tout finirait bien et où tout le monde serait heureux (rires), et c'est une particularité de ce jeu.

T.Endô : Je voudrais vraiment que le joueur puisse ressentir la mélancolie de son personnage.

Dans Tenchu, le joueur contrôlait un ninja, avec toutes les techniques de combat et d'action qu'un personnage de ce type implique. Quelle est votre approche dans Samurai ?

T.Endô : Un soft avec un ninja impose un « jeu furtif » [façon espionnage], une façon de tuer

Vous êtes libre de vous attaquer à n'importe qui, même aux filles sans défense comme Suzu !



sobre, sans le moindre éclat. Dans Tenchu, nous avions fait en sorte de parvenir à présenter de façon relativement tapageuse l'essence même du ninja, sa furtivité. Samurai est pour sa part très proche des « jidaigeki » [fresques historiques riches en actions éclatantes que l'on peut voir sur les chaînes de télé japonaises]. On avance selon ce que nous appelons un « free scenario » [scénario libre], appliqué à un jeu de combat/action/aventure. Le joueur fait face à certains personnages importants et à différents incidents au cours du jeu. L'aventure avance en fonction des décisions que prend le joueur. Les phases de lutte sont très proches d'un jeu de combat, avec des commandes et coups variés. L'histoire se poursuit notamment en fonction de l'issue de ces combats, selon que l'on perde ou que l'on gagne.

Samurai incorpore-t-il des éléments propres à Tenchu ?

T.Endô : Non, concrètement, rien. C'est que je veux vraiment qu'une distinction nette soit faite entre Samurai et Tenchu. Un samouraï et un ninja sont du reste très différents. Il n'y a en fait que le style japonais à être conservé. Sinon, sur le plan de ce qui fait « la touche Acquire », il y a des personnages originaux et des passages assez marrants... Chez Acquire, nous voulions montrer que nous pouvons réaliser différentes choses et si on avait encore fait le choix d'un ninja, les gens auraient fini par penser qu'Acquire ne fait que des « ninja games » (rires) !

M.Sakurai : Activision a annoncé Tenchu 3, et ce n'est plus Acquire qui le développe mais une autre société. Ils ne font en fait qu'utiliser le nom de Tenchu, et je pense que l'esprit et l'univers seront sans doute complètement différents du jeu original : on peut imiter Tenchu et Tenchu 2, mais on ne peut en faire un Tenchu comme on l'a connu jusqu'à maintenant. Acquire ne développe plus Tenchu, et toute la « fièvre » avec laquelle ce développeur devait originellement aborder Tenchu 3, on ne la retrouvera pas dans ce jeu mais dans Samurai.



Il est possible de parler à ses adversaires en plein combat.

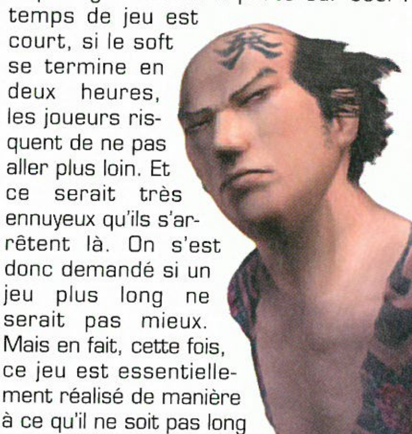


Jusqu'à quel niveau Samurai utilise-t-il la puissance de la PS2 ?

T.Endô : 99,99 % environ... Le moteur d'affichage a été délicat à mettre au point. Sinon, pour parvenir à réaliser l'I.A., nous avons utilisé un langage particulier, et la constitution de cela nous a demandé beaucoup d'efforts. Par rapport à ce que nous voulions réaliser au début, il s'avère que la mémoire [de la PS2] est encore insuffisante. En fait, nous ne sommes parvenus à faire qu'environ un tiers de ce que nous espérions et avons concentré nos efforts sur l'I.A. Mais sur la PS2, ce que j'ai ressenti le plus fortement, c'est que les graphismes sont vraiment beaux. Nous avons aussi fait des efforts quant au nombre de polygones de tous les persos, et pas seulement pour le héros. Chacun d'eux est réalisé avec beaucoup de soin. Pour ce qui est de l'affichage, avec le moteur dont nous disposons, nous pouvons afficher environ dix de ces personnages simultanément à l'écran en phase de jeu.

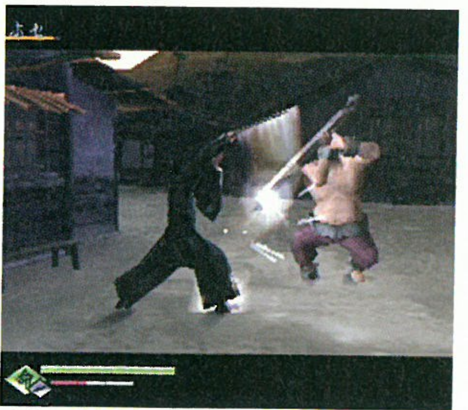
Vous avez annoncé que le temps de jeu moyen nécessaire pour arriver à la fin de Samurai serait relativement court, mais que l'intérêt serait de le rejouer plusieurs fois de différentes façons. Pourriez-vous nous expliquer plus précisément cela ?

M.Sakurai : Au cours de ce développement, le plus gros débat a porté sur ceci : si le temps de jeu est court, si le soft se termine en deux heures, les joueurs risquent de ne pas aller plus loin. Et ce serait très ennuyeux qu'ils s'arrêtent là. On s'est donc demandé si un jeu plus long ne serait pas mieux. Mais en fait, cette fois, ce jeu est essentiellement réalisé de manière à ce qu'il ne soit pas long « verticalement ». Dans sa largeur, différents « events » se déroulent simultanément : si le joueur fonce et n'en fait pas l'expérience, le jeu se terminera vite, mais dans le cas contraire, ça lui demandera un temps de jeu plus important. Nous avons vraiment fait en sorte que le joueur dispose d'une grande variété de choix possibles. L'interface est faite de manière à comprendre que le système de jeu est conçu ainsi, et si le temps de jeu est plutôt court, ce soft doit en fait être rejoué plusieurs fois. [...]



Pour finir, auriez-vous un message pour les fans européens d'Acquire ?

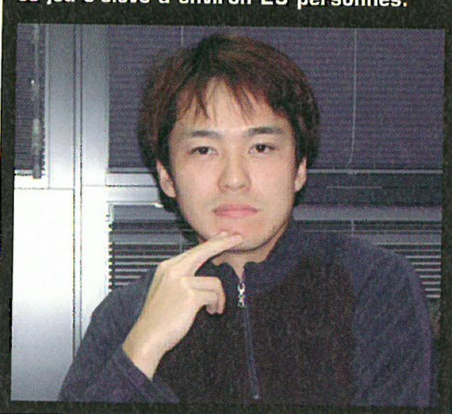
T.Endô : Tout comme Tenchu, ce n'est pas un jeu totalement fidèle à l'Histoire, mais j'espère que vous pourrez pleinement y ressentir une ambiance du Japon légèrement différente de celle de Tenchu.



Duel au soleil couchant... Les villageois se cachent dans leur maison.

Takuma Endô

Président d'Acquire et « producer » de Samurai, Takuma Endô a fait ses grands débuts dans le jeu vidéo avec le célèbre Tenchu, sur PSone. Samurai, son premier titre sur PS2, constitue sa quatrième création. Le staff d'Acquire travaillant sur ce jeu s'élève à environ 25 personnes.



Mitsu Sakurai

Administrateur de Spike et directeur de sa division Interactive Media, Mitsu Sakurai est lui aussi « producer » de Samurai. En dehors de ce soft, d'autres titres ambitieux, que nous vous présenterons dans les prochains mois, sont également en préparation chez Spike. Au sein de cette société, environ 10 personnes travaillent actuellement sur Samurai.




PlayStation 2
GAME BOY COLOR
NEVERSOFT
mcm


TONY HAWK'S
PRO SKATER 3
ACTIVISION O2
SPORTS REVOLUTION
activisionO2.com

Final Fantasy XI Online

Square vient de dévoiler de nouveaux éléments sur son nouveau FF ! Avant de lancer une partie, on choisit son pays - fictif - parmi tous ceux proposés par l'univers virtuel du jeu. Chaque serveur peut faire jouer plusieurs milliers de personnes, et la situation dans l'univers de jeu varie en temps réel et selon les serveurs ! Ensuite, on modèle son personnage à son goût : sexe, apparence, caractère, job, etc., pour enfin plonger dans le monde de FFXI Online. En communiquant avec les autres joueurs en ligne, on forme des équipes et on part en groupe à la découverte d'un univers magique et moyenâgeux. Échanges d'items, coups de main, tout est possible en réseau et en temps réel. Vu de loin, ça déchire. Cependant, les graphs 3D temps réel ne cassent pas des briques. De plus, ça coûte les yeux de la tête : une PS2, un disque dur, un modem, le soft et un clavier pour communiquer confortablement. Du reste, il faut s'inscrire sur PlayOnline... Bref, le pari semble risqué pour Square, et nos confrères japonais se montrent de plus en plus pessimistes quant au succès de ce titre...

Éditeur : Square • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.



Les joueurs ne peuvent pas se battre entre eux, et doivent au contraire s'épauler.

Le temps s'écoule à l'intérieur du jeu au rythme d'une journée par heure.



Gun Survivor 3 Dino Crisis

Le troisième volet du « gun shooting » Gun Survivor est actuellement en chantier chez Capcom. Alors que le précédent volet (qui sera dispo au Japon au moment où vous lirez ces lignes) s'inspirait de Bio Hazard Code : Veronica, cette fois, c'est l'univers de Dino Crisis qui va servir de base au jeu. En somme, vous allez pouvoir vous amuser à tirer comme un bourrin sur des T-rex, raptors et autres créatures de la préhistoire. Les scènes s'annoncent variées : forêt, rivière, zone urbaine, etc. Dans certains passages, vous aurez à abattre vos féroces ennemis de manière rapprochée et à un rythme frénétique, tandis que d'autres parties du jeu exigeront d'aligner les dinos à distance. Les toutes premières photos d'écran nous laissent espérer des graphs et animations 3D de bonne facture, ainsi qu'une mise en scène plutôt flippante.

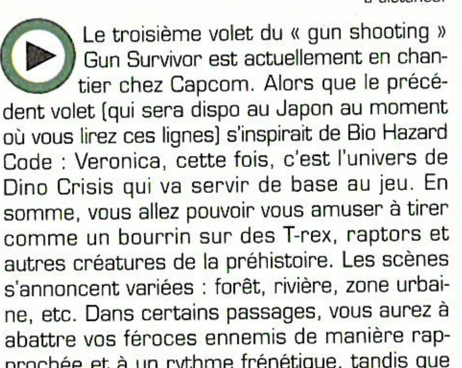
Éditeur : Capcom • Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Printemps 2002
Sortie en Europe : N.C.

Les impacts de balles sont prétexte à de belles giclées de sang.



Les raptors, fidèles à leurs habitudes, n'hésiteront pas à se jeter sur vous par groupes de trois.




Dans certaines scènes, il vous faudra descendre l'ennemi à distance.

en bref 

GENSÔSUIKODEN III : OPTIMISME DE RIGUEUR

Très attendu par Greg et par un bon nombre de Nippons mordus de RPG, le tout nouveau Gensôsuikoden arrivera dès cet hiver sur PS2 au Japon. L'aventure se déroule quinze ans après le précédent volet et met en scène trois héros, avec lesquels le joueur peut jongler librement en cours de partie et tout au long du jeu. Intégralement en 3D polygonale, ce soft inscrit sur DVD-Rom semble jouir d'une très bonne réalisation et d'un design soigné, rehaussant largement l'aspect visuel de cette série.



LÉGENDES D'HUDSON SUR PDA

Hudson vient de terminer le développement des versions PDA de deux de ses plus grands hits. Ainsi, le shoot vertical Star Soldier for Palm OS sera dispo au Japon au moment où vous lirez ces lignes. Suivra Bomberman for Palm OS courant décembre, toujours au Japon. Présentés sous la forme de CD-Rom de 8 cm, ces jeux coûteront 3 980 yens (envion 220 F), seront compatibles avec tous les Palm OS et s'afficheront en couleurs ou monochrome selon les PDA.



GBA : NOUVELLES SURPRISES DE NINTENDO !



Nintendo ne cesse de nous surprendre avec sa portable 32 bits. Au menu des news du mois, signalons d'abord l'arrivée des GBA versions Orange et Noir pour le 14 décembre au Japon. Ensuite, c'est au niveau du Card e-reader (qui sortira le 1er décembre au Japon) que ça se passe, puisque deux nouvelles séries de cartes Card-e ont été annoncées : les Game & Watch Card-e et les Mario Party Card-e.

SEGA : L'USINE À HITS

Sega a profité de ce TGS pour annoncer dix nouveaux titres sur consoles de salon, dont voici la liste complète :
- Eternal Arcadia (PS2 / sortie au Japon : N.C.)
- Eternal Arcadia (GC / sortie au Japon : N.C.)
- Hundred Sword (PS2 / sortie au Japon : N.C.)
- Shakatto Tambourin (PSone / sortie au Japon : printemps 2002)
- Sega GT 2002 Apend Disk (Xbox / sortie au Japon : N.C.)
- Sega GT Online (Xbox / sortie au Japon : N.C.)
- Phantasy Star Online (Xbox / sortie au Japon : N.C.)
- Shenmue II (Xbox / sortie prévue uniquement en Amérique du Nord)
- Culdcept Second (PS2 / sortie au Japon : N.C.)
- Aero Dancing 4 (PS2 / sortie au Japon : N.C.)

en bref

DREAMCAST : L'HEURE DU GRAND FINAL

Les auteurs de Sakura Taisen tenaient absolument à ce que le quatrième volet de cette série de RPG sorte sur Dreamcast. Leur souhait se réalisera au printemps prochain, avec la commercialisation de Sakura Taisen 4. Ce soft signé Sega restera donc à jamais la dernière superproduction sur cette console au destin tragique. Snirf...



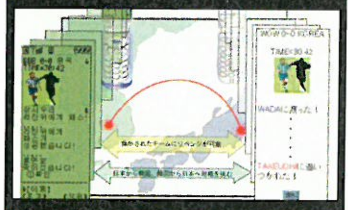
CERISIERS EN LIGNE

Sakura Taisen, le célèbre RPG de Sega, fait son retour dans deux versions en réseau. Lancés simultanément le 20 décembre prochain sur Dreamcast au Japon, les deux Sakura Taisen Online permettront à toute la communauté des fans de retrouver l'univers de la série en ligne, de participer à des chats, ainsi que de se lancer de petits défis aux cartes traditionnelles japonaises (hanafuda), au poker, ou encore au mahjong.



ILS SONT FOUS DE FOOT !

La compagnie Wow Entertainment (Sega Group) a profité de ce TGS pour annoncer la mise en service immédiate au Japon d'un jeu de football en ligne sur téléphone portable, Soccer Saikô International. Lancé en novembre en Corée, ce programme permettra aux utilisateurs de ces deux pays, lesquels sont co-organisateurs de la Coupe du Monde 2002, de réaliser des duels internationaux en réseau.



DÉGOMMAGE AU CLAVIER

Sega nous annonce Tiping Space Harrier sur PC. Des questions à choix multiples défilent à l'écran et vous devez taper rapidement la bonne réponse sur votre clavier afin de déclencher vos tirs. Visuellement, le jeu reste identique au légendaire Space Harrier des arcades. Sortie prévue pour cet hiver au Japon.



Gran Turismo Concept 2001 Tokyo

Éditeur : Sony C.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : 1er janvier 2002
Sortie en Europe : N.C.



Le sommet de l'industrie automobile japonaise et les génies de Polyphony Digital se donnent rendez-vous dans une galette ludo-numérique inattendue. Une chance unique de conduire dès aujourd'hui les bolides de demain...

Cette version spéciale de Gran Turismo sur PS2 constitue l'une des grosses surprises du mois. Autant vous prévenir tout de suite, ce titre n'est pas prévu pour le marché européen pour le moment. Annoncé pour le 1er janvier prochain au Japon, Gran Turismo Concept 2001 Tokyo propose de prendre le volant des « concept cars », prototypes et autres nouveautés automobiles japonaises dévoilés pour la première fois au monde lors du 35e Tokyo Motor Show, qui s'est déroulé à la fin du mois d'octobre dernier. Ainsi, on peut par exemple y conduire l'incroyable Pod, conçue par Toyota et Sony, une voiture qui exprime ses sentiments : son capot lumineux devient rouge lorsqu'elle est en colère, bleu quand elle est triste, etc. Du pur délire !

Un concept de rêve

Partir pied au plancher à bord des merveilles de demain, connaître leur comportement et leur tenue de route, tester leurs limites, c'est le rêve ultime de bien des fous de bagnoles, et c'est ce qui a poussé Kazunori Yamauchi, le créateur de GT, à réaliser ce nouveau soft. Déjà connu comme « the real driving simulator », GT s'ouvre donc de nouveaux horizons, en permettant à n'importe qui de prendre le volant d'automobiles pour la plupart encore inaccessibles dans la réalité. Cette idée de Polyphony Digital est d'autant plus intéressante que ce soft se révèle totalement indépendant de GT3 A-Spec - inutile donc de posséder l'original - et que son prix est fixé à 3 200 yens (à peine 200 F !). Dans sa forme, GTC se présente comme une simulation de course axée arcade, extrêmement proche de l'Arcade Mode de GT3 A-Spec. Conçu de manière à être accessible aux débutants, il propose un volume de jeu plus réduit que les précédents volets, cinq circuits différents (dix circuits en comptant le mode Reverse) sur asphalte et pistes de rallye, et une belle quantité de nouveautés et autres « concept cars ». À ce stade, la liste dévoilée s'élève à une vingtaine de machines. Avec cet éblouissant DVD-Rom au rapport qualité/prix imbattable, beaucoup de Japonais vont débuter l'année 2002 devant leur PS2 !





Conduire la Pod de Toyota : une chose encore impossible dans la réalité, mais parfaitement faisable dans GTC !



Pour l'instant, cinq circuits issus de GT3 A-Spec sont prévus dans GTC (on reconnaît sur cette photo le tracé Tokyo R246).

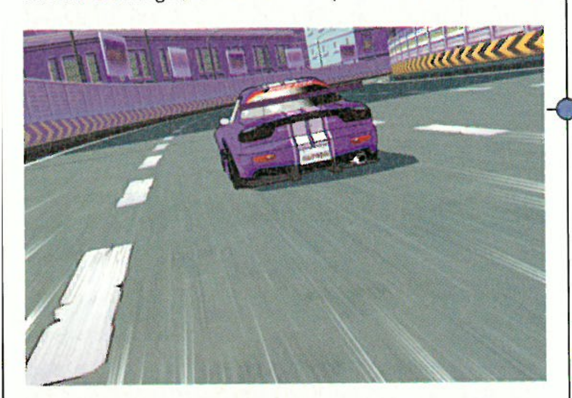


Prendre le volant de « concept cars », un rêve qui devient réalité (mais seulement au Japon, pour le moment) !

Auto Modellista

Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2
Sortie au Japon : Courant 2002
Sortie en Europe : N.C.

Dévoilé uniquement en vidéo sur le stand Capcom, l'inattendu Auto Modellista a mis une prodigieuse baffe aux visiteurs du TGS ! Aux antipodes du photo-réalisme de Gran Turismo 3 A-Spec, il transpose la course automobile dans l'univers du dessin animé. Comme vous pouvez le constater avec ces premières photos, à l'arrêt, on croirait voir des illustrations 2D, voire des celluloïds. En mouvement, c'est encore plus incroyable, puisqu'on a carrément l'impression de regarder un véritable D.A. réglé à la perfection. Et pourtant, chacun des éléments du jeu est bien modélisé en trois dimensions, et surtout, tout s'affiche en 3D temps réel. Entre performance technique et tour de magie, le travail de Capcom laisse sans voix.

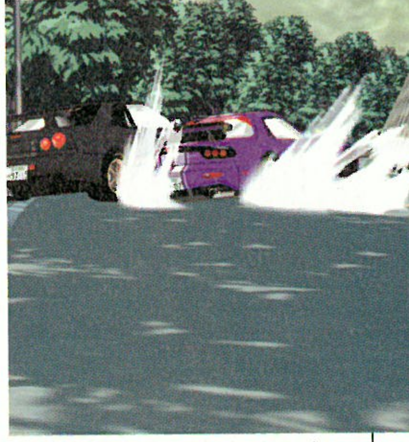




Le stade de développement est actuellement estimé à 70 % environ.





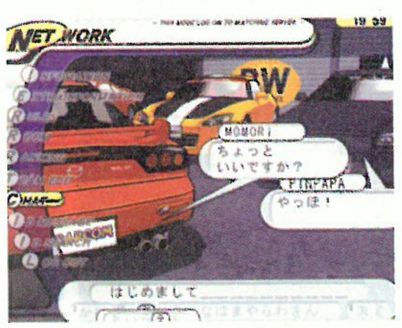


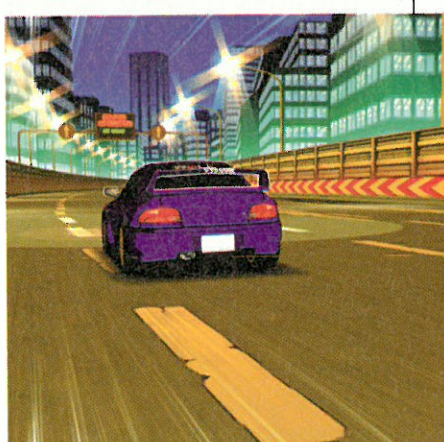
Un jeu qui semblerait très orienté arcade, avec un pilotage à la Ridge Racer...

Alors, qu'est-ce que vous pensez des illustrations de cette page ? Plutôt classe, non ? Ouais, ben figurez-vous que ce ne sont pas du tout des illustrations, mais de pures photos d'écran tirées du tout nouveau Capcom sur PS2... LA révélation de ce TGS !

Du jamais vu !

Prodigieusement bluffant, le « toon rendering » d'Auto Modellista fusionne à merveille avec une énorme quantité d'effets spéciaux qui donnent à l'image un impact prodigieux : de la poussière vole quand les voitures dérapent, des étincelles invraisemblables jaillissent derrière les bolides, des traits blancs convergents (façon bédé) renforcent l'impression de vitesse, des effets de lumière tapageurs viennent illuminer les courses nocturnes et une pluie diluvienne vient parfois s'abattre sur l'écran... Même s'il s'avère plus complexe du point de vue de la modélisation 3D, Jet Set Radio Future de Sega (sur Xbox) semble presque dépassé pour ce qui est de la force des images et de « l'aspect D.A. ». Outre ses qualités esthétiques hallucinantes, Auto Modellista s'illustre par ses possibilités en matière de « customisation » des bolides, qui sont tous des reproductions « mangatiques » de modèles issus de constructeurs japonais tels que Mazda ou Subaru : des éléments aérodynamiques aux mécaniques, peinture, autocollants, le joueur peut tout recustomiser à son goût dans son garage. Enfin, ce soft jouit d'une fonction Network apparemment très ambitieuse : jeu en réseau, chat, rankings, projection d'images de véhicules en course, formation d'équipes entre joueurs, meetings, etc., tout a été prévu, en tout cas pour le marché japonais. Il ne nous reste plus qu'une chose à faire maintenant : prier pour que la maniabilité et l'intérêt soient aussi au rendez-vous...





Capcom s'essaie à la « simulation » automobile avec un soft visuellement hors normes.









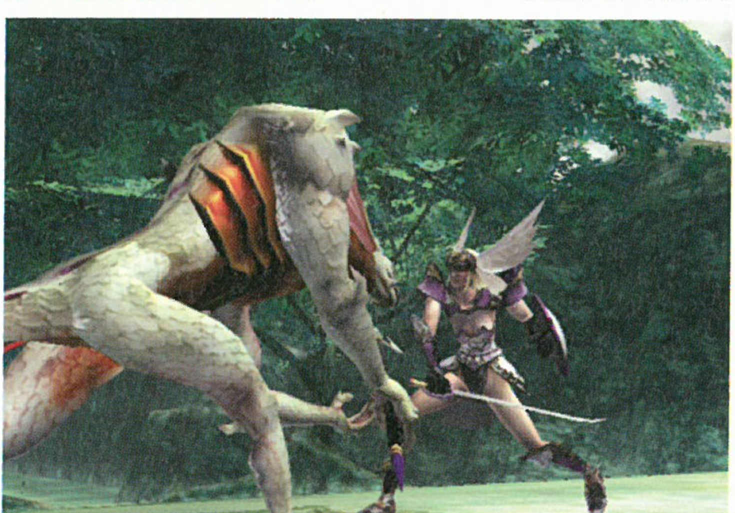
Le joueur ne peut pas contrôler son guerrier dans les phases de combat, au cours desquelles ce dernier renforce son I.A.

Gaia Blade

Éditeur : From Software
Machine : Xbox
Sortie au Japon : Été 2002
Sortie en Europe : N.C.



Dans Gaia Blade, le joueur tentera de former le plus puissant des groupes de guerriers. L'opération se fait en plusieurs phases : rassemblement de vos personnages ; gestion de leur travail d'équipe ; amélioration de leur Intelligence Artificielle en les confrontant à diverses situations (afin d'augmenter leur « savoir ») et en les faisant combattre contre différents ennemis (afin qu'ils gagnent de l'« expérience »). Réalisé sur Xbox, ce jeu de simulation/RPG en temps réel s'illustre par un univers tridimensionnel étrange et des personnages au design particulièrement soigné. Son système de « live » permet de suivre les évolutions de vos personnages simultanément, automatiquement et en temps réel, au moyen de seize caméras virtuelles. Techniquement impressionnant, ce DVD-Rom signé From Software dégage une atmosphère vraiment insolite.



Gaia Blade s'illustre par un design des personnages très particulier.



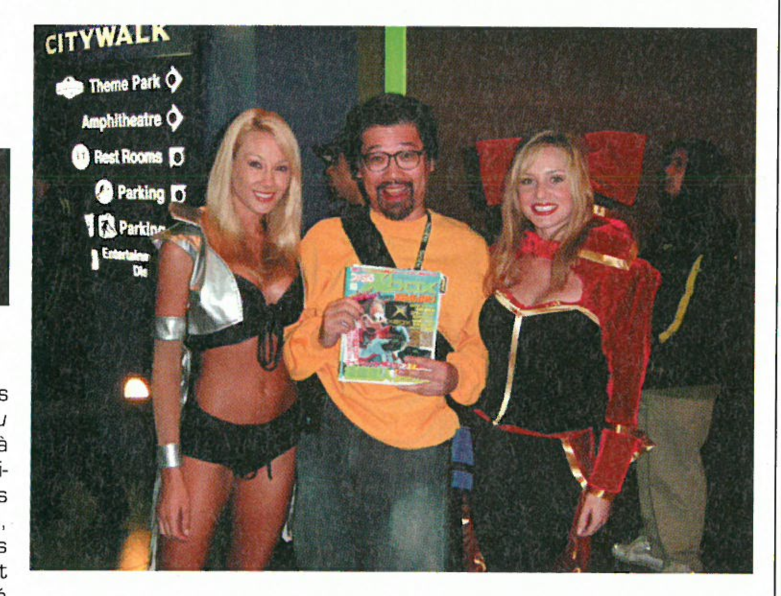
On suit l'action sous des angles très variés.

Le jeu se déroule sur une île dont le joueur a l'entière possession.



Le mot de Famitsu

Chers amis français, bonjour (en français dans le texte), buenas noches, kon 'nichiwa ! Ici Kôji Aizawa, rédacteur en chef de *Famitsu Xbox* ! La semaine dernière, je suis venu en France afin d'assister à une conférence à propos de la Xbox, à Cannes. Après cela, je suis allé visiter les studios d'Infogrames à Lyon, ainsi que DarkWorks et... Joypad à Paris (Levallois). Cela ne faisait qu'un an et demi que je n'étais pas allé à Cannes, et pour Lyon, c'était la première fois. Mais pour Paris, cela faisait 16 ans que je n'y étais pas revenu. J'adore la France ! Le vin, la nourriture, tout est très bon, et vos villes sont tellement belles, comme vos femmes ! « Toré Byan » (« très bien »). Enfin, je dis ça, mais avec Air France, les avions sont toujours en retard, et la SNCF, le Louvre et Orsay étaient tous en grève. Ah, les bureaux français aussi sont excellents ! Le nouveau bureau d'Infogrames est vraiment très grand ! Et pour DarkWorks, ils sont juste à côté de la Place de l'Opéra à Paris, c'est très pratique ! Quant à Joypad, je sors à peine de l'ascenseur et je me retrouve en pleine fête ! Au Japon, un développeur de jeu travaille en moyenne 500 heures par mois, donc les lois françaises à propos des 35 heures sont vraiment un rêve pour nous. Mais revenons au Japon ! Cela va bientôt faire un mois que la GameCube est sortie chez nous, mais elle ne parvient toujours pas à décoller. Des rumeurs commencent à circuler, du style « les jeux eux-mêmes ne se vendront plus », mais il suffit de jouer à Pikmin pour se convaincre du contraire. C'est un jeu inconnu, qui n'a aucun personnage célèbre, au déroulement complètement original, et pourtant, il s'en est vendu plus de 100 000 exemplaires la première semaine (source : *Famitsu*). Je suis content, cela signifie que des joueurs ont compris la qualité du titre. En fait, même si le Japon est en crise, il y a tout de même quelques jeux qui, grâce au bouche à oreille, parviennent à se vendre entre 600 et 800 000 exemplaires, comme Shin Sangoku Musô 2 de Koei, Everybody's Golf 3 de Sony, ou encore Mario Kart Advance de Nintendo. On pourra dire ce que l'on voudra, mais même le Tokyo Game Show n'était pas si triste, contrairement à ce que les apparences laissaient croire, et l'année prochaine risque d'être mouvementée. Il faudra bien faire attention à Sega en particulier, mais je ne peux vous en dire plus. Au moment où vous lirez ces lignes, je serai de retour dans mon pays après avoir perdu en quart de finale au championnat de Gotham sur Xbox à Los Angeles. Il s'agissait d'un événement réservé à la presse lors duquel on pouvait gagner une Ford 4x4. Je la voulais mais je n'ai terminé que septième... Je me suis donc consolé dans les bras de charmantes hôtesses habillées aux couleurs de Dead or Alive 3...



Forgotten Realms

Baldur's Gate™

Dark Alliance™

Made in Europe

Max Payne, c'est un mélange détonant constitué de l'épaisseur de Greg pour la subtilité du gameplay, du nihilisme d'Angel pour l'univers, de la gueule de Chris pour la tronche du personnage et de la « pose attitude » de Willow...

Max Payne



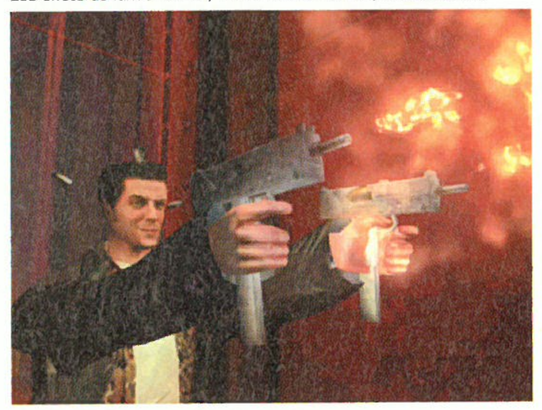
Max est un mélange de Mickey Rourke et de Chris !





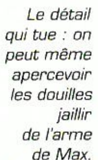
Éditeur : Take 2
Machines : PlayStation 2/Xbox
Sortie en Europe : Début 2002

Les effets de lumière sont, comme dirait Willow, monstrueux !





Ce garde du corps en prend pour son grade, l'enf... !



Le détail qui tue : on peut même apercevoir les douilles jaillir de l'arme de Max.



Max Payne, c'est avant tout une histoire très glauque qui puise sa source dans les polars d'antan. Max est un flic de New York infiltré dans une dangereuse organisation mafieuse. À force de jouer avec le feu, il était normal qu'il se brûle un jour les ailes en retrouvant sa femme assassinée chez lui. Trahi par ses propres amis policiers, Max est désormais traqué comme un chien, avec sur sa tête l'un des plus gros contrats jamais signés par le cartel de la mafia. Face à ces accumulations de malheurs, Max va tenter de survivre grâce à sa capacité spéciale : celle d'utiliser ses armes comme un maestro. Le voilà donc parti pour débusquer les coupables responsables de la mort de la meuf. Rien ne pourra plus l'arrêter pour mettre à jour le complot secret qui le vise. De toute manière, Max n'a plus rien à perdre et c'est ce qui fait de lui un homme particulièrement dangereux. Vous l'aurez compris, Max Payne ne sera pas un titre à mettre entre toutes les mains, du fait de sa violence et de son univers très mature. Sachez en tout cas qu'il est prévu sur PS2 mais aussi sur Xbox.



Sans vouloir jouer les lourds, Max tient un M16 dans ses mains. Et il se la donne grave.

Quand John Woo rencontre *Matrix*

Max Payne se distingue par son moteur 3D incroyable qui affiche des textures d'excellente qualité et permet des modélisations complexes sans ramer à l'écran. Les photos de cette page proviennent toutes de la mouture Xbox qui propose des effets démentiels, comme par exemple les flammes qui jaillissent du canon de la mitraillette de Max. De plus, une grosse partie des éléments du décor pourra voler en éclats en temps réel sous les feux nourris de vos balles, ce qui constitue une véritable performance technique dans un jeu. L'interface de Max Payne sera dotée d'une fonction assez originale vous permettant de recourir à la technologie du Bullet Time de *Matrix*. En d'autres termes, cela se traduira par un ralentissement esthétique volontaire de vos actions avec des vues de caméra impressionnantes qui vous donneront l'occasion de créer vos propres chorégraphies de gun-fight à la manière d'une séquence d'action des films de John Woo. Une option géniale qui transforme chaque joute en ballet meurtrier du meilleur goût ! Bref, ça va poser à mort ! Prévu pour le début de l'année du Cheval de l'horoscope chinois, Max Payne sera à n'en pas douter un jeu d'action fort prometteur.

en bref



L'AUSTRALIEN À L'ORANGE !

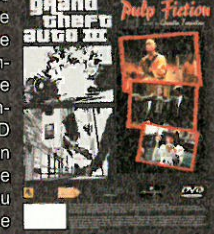
À Sydney, une femme de 45 ans, employée dans un abattoir, a tué son mari de 37 coups de couteau avant de le décapiter et le dépecer. Elle l'a ensuite fait cuire avec des légumes et une sauce avant de le servir en guise de repas à ses enfants ! Jugée dangereuse pour la société, Katherine Mary Knight purge pour ce crime une peine de prison à vie.



Télex

Vous le savez, Sony a lancé au Japon une série limitée de la PS2 en 5 coloris (blanc, rouge, jaune, bleu et argent). Les 666 exemplaires de chaque couleur ont été vendus au bout de 5 minutes sur Internet ! Le constructeur compte prochainement réitérer cette opération pour l'Amérique et l'Europe !

GTA III COLLECTOR



Take 2 vous propose une édition limitée à 10 000 exemplaires de GTA III accompagnée du DVD de Pulp Fiction pour la somme de 399 F, ou 60,83 . Une autre surprise vous attend dans ce pack : un bulletin de participation, sous forme de carte grise, à une cagnotte dont le lot n'est autre qu'une authentique Ford Mustang des années 60. C'est déjà Noël !

Télex

Après la France, l'Institut des Arts Internationaux de San Francisco va proposer à ses futurs étudiants une licence en jeux vidéo. Ça fait peur quand même...

VIRTUA STRIKER 3 SUR GC

De nouvelles photos du prochain jeu de foutcheball de Sega sont disponibles sur le site de the-magicbox.com (en anglais). Et c'est plutôt joli pour les mirettes. Virtua Striker 3 version 2002 sortira le 31 janvier prochain au Japon et devrait bénéficier d'améliorations, avec notamment la disparition des « replays » vivement critiqués par les joueurs en arcade.





en bref

LE CROQUEMITAINE EST CHINOIS !

À Shanghai, un chauffeur chinois qui avait provoqué un accident en décembre 1997 a seulement été arrêté récemment par les autorités locales, suite à une dénonciation de son voisinage. L'homme avait réussi à se cacher durant 4 ans en creusant un trou de 4 mètres de long sous son lit et en ne sortant que le soir pour se nourrir. Wenhui Bao avait néanmoins trouvé le temps de se marier et d'avoir un enfant !



Télex

Sega va s'allier avec Softbank Corporation et Acer pour créer une compagnie visant à distribuer leurs jeux sur Internet ! Les consommateurs pourront ainsi les télécharger à haut débit une fois payés, sur des serveurs sécurisés.

COLIN PLUS VRAI QUE NATURE

C'est ce que nous affirme le producteur associé du jeu, Rick Nath. La Ford Focus RS WRC sera 16 fois plus détaillée que celle présente dans l'opus précédent, et bénéficiera de 13 000 polygones, contre 800 auparavant, afin d'offrir aux joueurs une véritable Focus de compétition supra détaillée. L'intérieur de la voiture sera aussi amélioré. Nous, on veut juste que le jeu tue !

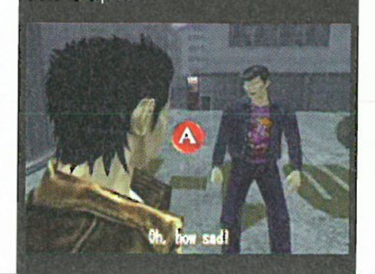


Télex

Sony va mettre en vente 300 000 démos de Jak and Daxter pour son lancement au Japon le 20 décembre prochain, et espère surfer sur le succès des Crash Bandicoot.

SHENMUE LE FILM

Si vous souffrez d'insomnie chronique, Sega pense à vous et travaille actuellement sur le meilleur substitut aux somnifères : un DVD de toutes les séquences cinématiques du 1er opus de Shenmue, et sans doute du second, mais ça reste à confirmer. Le DVD sera disponible le 21 décembre prochain au Japon dans une édition encodée pour la Zone 2 NTSC. Et Julio n'en dort plus !

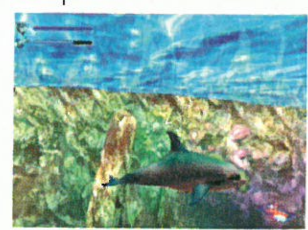


PS2 Ecco the Dolphin Defender of the Future





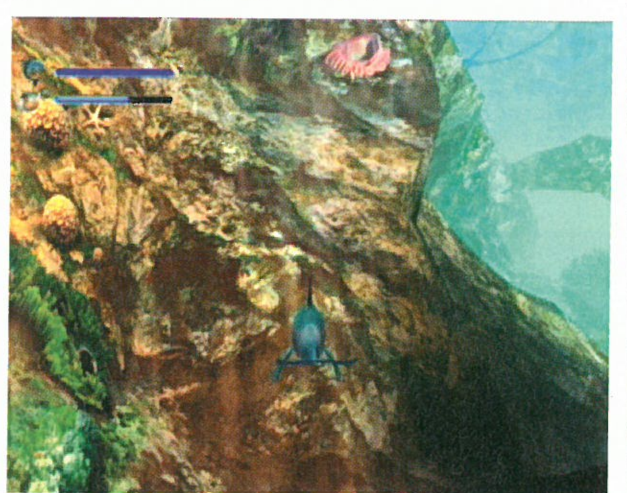
Ecco peut toujours appeler ses potes à la rescousse pour bouger des pierres ou affronter des prédateurs.



Il est maintenant possible de consulter une carte aussi longtemps que vous le désirez.

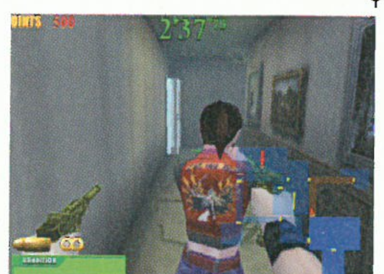
Pour vous détendre, vous pouvez vous passer en boucle la vidéo d'une bûche flambant dans une cheminée virtuelle. Vous pouvez également plonger dans un océan de plénitude en compagnie d'Ecco, dont les aventures ont déjà été relatées sur Dreamcast. C'est toujours aussi beau et hypnotique, et la console 128 bits de Sega n'a pas à rougir de ce portage sur PS2. L'histoire est également la même. Ainsi, Ecco et ses potes sont censés recomposer les morceaux d'un bouclier spécial, le Gardien, qui entourait le globe terrestre jusqu'à sa récente destruction par une entité malfaisante sobrement appelée l'Ennemi. L'emploi du temps d'Ecco est en majorité composé de missions et d'affrontements contre de nombreux prédateurs. L'univers d'Ecco the Dolphin est unique et enchanteur. Ça fait du bien, par les temps qui courent.

Éditeur : Sony C.E.E. • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : 23 janvier 2002



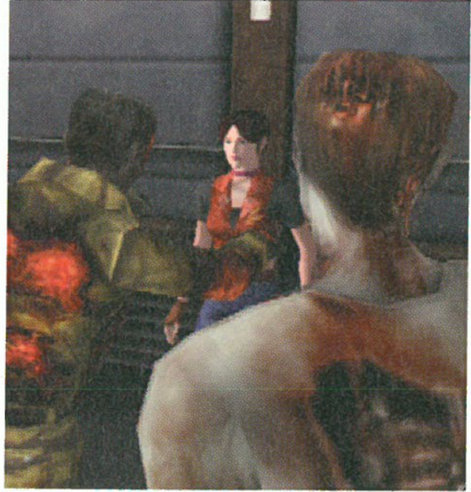
PS2 Gun Survivor 2







Le Nemesis viendra de temps en temps vous prendre la tête !



Les décors de Gun Survivor s'inspirent des maps de Resident Evil Code : Veronica.

Jusqu'où ira Capcom dans sa fâcheuse manie de recycler ses titres à succès ? En effet, l'éditeur nippon décide cette fois-ci d'utiliser l'univers de Resident Evil pour nous pondre un jeu de tir compatible avec le dernier G-Con 2 de Namco. Contrairement aux autres softs du genre (Time Crisis 2, Silent Scope...), dans lesquels les trajets de votre héros sont automatisés, Gun Survivor 2 vous offre désormais le luxe du déplacement manuel via la croix de direction située à l'arrière du revolver. Autrement, les parties obéissent à un schéma défini : vous devez trouver une clé, puis la ramener à la porte de décontamination pour passer au stage suivant. Avec sa réalisation assez moyenne et sa jouabilité emphatique, le jeu risque de décevoir pas mal de fans des vrais Resident Evil. De toute manière, le premier épisode sur PSone avait fait à son époque un gros flop du fait de sa production dilettante et de son manque de charisme. Aussi cruel que cela puisse paraître, Gun Survivor 2 semble promis à ce même avenir, au regard de la version que nous avons pu goûter. Mais bon, le jeu est encore susceptible de connaître de nouvelles modifications d'ici sa date de sortie. On l'espère, tout du moins.

Éditeur : Capcom • **Développeur :** Capcom/Namco
Machine : PlayStation 2 • **Sortie en Europe :** Décembre 2001

Headhunter

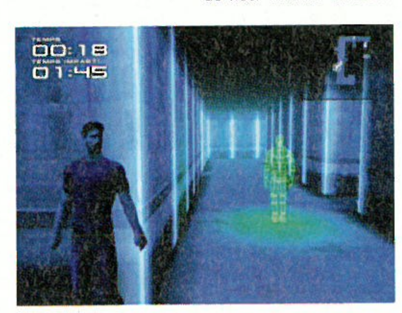
Éditeur : Sega
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Janvier 2002





Un système d'accrochage des cibles vous permet de viser comme un dieu.

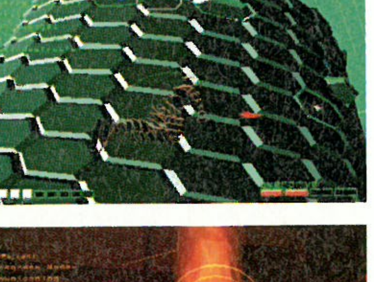
Les intrigues politiciennes véreuses de Jack Wade (prononcez « ouède ») vont aussi passionner les possesseurs de PS2 après avoir fait frissonner les joueurs sur Dreamcast. On retrouve pour la 128 bits de Sony une conversion d'excellente facture, voire meilleure que la mouture originale sur la console de Sega, avec des vidéos d'excellente qualité et une réalisation paradoxalement moins froide. Pour ceux qui auraient raté le coche le mois dernier (test de Mister Brown sur DC), nous vous rappelons que Headhunter est un soft génial d'aventure/action avec des phases d'infiltration à la Metal Gear Solid et de la balade en moto sévèrement burnée. Vous incarnez un chasseur de primes californien qui a perdu la mémoire et qui se trouve au centre d'un ignoble complot de trafic d'organes. Avec son univers décadent à la Robocop, il y a fort à parier que Headhunter fera des émules, de par son scénario bétonné et son mélange détonnant de genres. Prévu pour janvier 2002, vous aurez d'ici là le temps de vous laisser pousser la barbe, à l'image du héros du jeu. Supeeeeer !



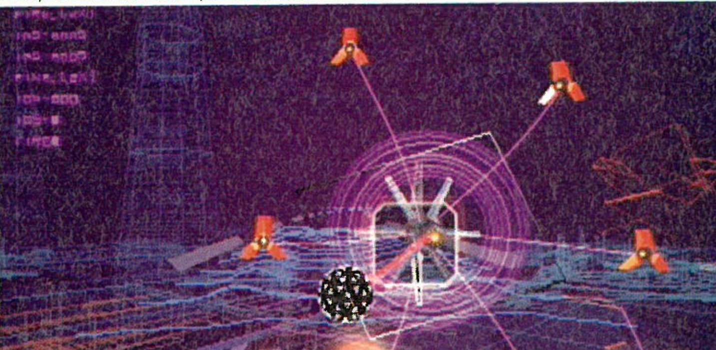




Dans la ville, Jack joue le « Fangio » sur sa moto !



Lorsque vous êtes touché par un tir, vous vous transformez en une sphère mouvante !







Rez



Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Janvier 2002

En voilà un jeu bien « strange » comme les adeptes d'électro-gothique doivent aimer ! En effet, Rez est un soft de tir musical assez bizarre de par son univers et son concept fort originaux. Vous dirigez une sorte de personnage en « fil de fer » qui possède la faculté de « locker » ses ennemis (à la Panzer Dragoon) avant de les éradiquer à grand renfort de laser. Sachez qu'à chaque adversaire détruit, une note est lâchée. Durant les joutes, cela nous confère donc des mélodies assez « space » qui demeurent toujours très cohérentes avec les nappes de fond sonores. En substance, c'est comme si vous jouiez à un Space Harrier sous un mauvais trip d'acide ! Inutile de vous préciser que ce nihiliste d'Angel a tapé des deux mains dans une grimace digne d'Ozzy Osbourne pour montrer son approbation à l'égard de Rez. Graphiquement très aseptisé, avec sa 3D en Wireframe et ses déluges d'effets esthétiques (flou, lumières, stroboscope, etc.), le soft de Sega sera à classer dans la catégorie des jeux à la Vib Ribbon et autres étrangetés ludico-musicales-okans. Quand le jeu vidéo devient aussi une expression artistique, on voit où cela mène...



Pour détruire ces vaisseaux, visez les boules jaunes !

en bref



UN CD « BEST OF » SILENCIEUX !

À Londres, Jonty Semper, artiste conceptuel, a sorti un CD intitulé Kenotaphion, qui regroupe les meilleurs instants des minutes de silence de ces 70 dernières années ! Ainsi, on peut y entendre des cris d'enfant ou encore des bruits de pieds. Et à l'homme d'enchérir : « Ce qui est remarquable, c'est qu'ils sont tous différents. Je ne crois pas que les gens trouveront ça ennuyeux. C'est de l'histoire brute. »



Télex

Après des rumeurs de fermeture de Rebel Act, Codemasters vient d'apporter un démenti pour assurer que le studio se porte à merveille. En effet, la boîte de développement n'aurait traversé qu'une petite crise passagère.

STAR WARS JEDI STARFIGHTER

Le jeu d'Ubi sur PS2 met en scène le nouveau chasseur Jedi présent dans Star Wars : Episode II L'Attaque des Clones. Ce simulateur de combat spatial utilise pour la 1re fois les pouvoirs de la Force. Trois autres vaisseaux seront disponibles pour 15 missions, avec comme pilotes le Maître Jedi Adi Gallia et le pirate extraterrestre Nym. Le tout est prévu pour le printemps 2002.



Télex

Sierra Studios et Universal prévoient pour cet automne la sortie de SWAT : Global Strike Team sur Xbox. Ou comment sauver le monde en version arcade.

RESIDENT EVIL SUR GBC

Virgin Interactive proposera pour le 14 décembre prochain, Resident Evil Gaiden avec un scénario inédit. Un certain Barry Burton et 3 acolytes se la coulaient douce sur un joli petit bateau. Sauf que ladite embarcation est contaminée par un B.O.W. (Bio Organic Weapon, un genre d'Anthrax) qui active toute sorte de zombie. Le tout à la 1re personne avec un mode Battle.



pEout Fusion

je vais m'occuper de The Getaway eaufiner WipEout Fusion, et vas-y pour les 2 titres un retard conséne sortie pour le mois de janvier ı, puisque les équipes de développ semblent s'être super calmées. tants une petite incursion chez la ool pour palper leur état d'esprit, près ça : « P... DE M..., ON DE WIPEOUT SUR PS2 ET ON N'A PLANTER COMME DES GROSSES ACES EVERYBODY, GET IN THE) ! » Les majuscules, ça donne un ion. En attendant, on a enfin reçu le ce jeu de course futuriste très

e les cages à miel

presque totale de musique et de ant les bolides (toutes n'ont pas cela expliquerait-il ce retard ?), et de faire une entrée remarquée s attrayants, fluidité plaisante et s bien senties. La prise en main aux épisodes précédents ; pourffrir puisque dorénavant, les dom-, avec pas moins de 14 éléments nt se voir altérés. Dès lors, vous ter la difficulté avec laquelle votre squ'il subira les tirs des ennemis



ra Morphing, sorte de vague g du circuit pour tout détruire.





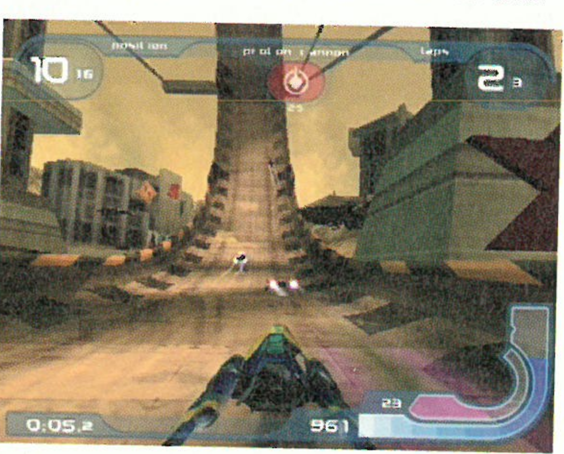
Éditeur : Sony C.E.E.
Machine : PlayStation 2
Sortie en Europe : Janvier 2002

Ça s'en va et ça revient, c'est fait de tout petits riens, ou comment illustrer la situation des développeurs de WipEout Fusion avec un extrait d'une chanson de Claude François. Merci Claude.



Circuits plus vastes, graphismes détaillés et fluidité des mouvements. Ce 4e volet de WipEout s'annonce plutôt bien.

ou les résultats de votre conduite de bourrin. Il se pourrait même que votre véhicule finisse en flammes suite à une série de coups répétés. Les circuits sont plus sinueux et vous imposeront moult loopings et virages à 360°, avec des dénivelés importants. Une arme révolutionnaire toujours aussi classe : le Terra Morphing, sorte de vague atomique glissant le long du tracé. Les 6 modes de jeu comprennent le mode Arcade, AG League, Challenge, Zone, Time Trial, Multijoueur et vous entraîneront à travers Moscou, l'Australie, le nord des États-Unis, la Chine, la Suisse, et enfin une Amérique du Sud futuriste. Le mode Zone, lui, vous transporte sur un circuit où votre accélérateur est bloqué, et vos déplacements ne passeront à la vitesse supérieure que lorsque vous traversez différentes zones, tout en évitant de percuter trop souvent les murs. Pas d'énormes changements à noter concernant le design des véhicules, qui pourront être améliorés au gré des points que vous marquerez. On est toujours dans l'incertitude concernant la date de sortie imminente. C'est dur la vie.



en bref



LOFT TIÉPI !

À Varsovie, un participant à l'édition polonaise de Big Brother (le nom original de l'émission Loft Story à l'étranger) a été victime d'une crise qui lui a valu son transfert dans un hôpital psychiatrique. Sous l'effet d'un pétage de plombs, Irek s'est mis à casser de la vaisselle à la suite de sa nomination pour quitter le loft. Comme quoi, les humains et les Tamagochis se ressemblent parfois !

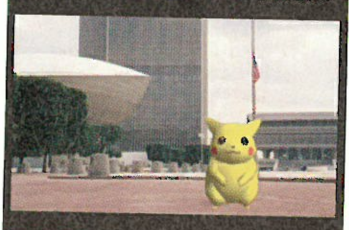


Télex

Big Ben Interactive continue sa distribution de jeux. Voici pas moins de 7 titres qui devraient, grâce à la société, voir le jour sur GBA : Tiny Toons, Wacky Stackers, Fievel, les Pierrafeu, Creatures, Le Petit Dinosaure et les Animaniacs.

LE POKÉMON CENTER

Les Pokémon font un carton chez les petits et les grands, au point qu'au Japon, il existe des magasins spécialisés dans les produits dédiés aux étranges bestioles. Fort de ce succès, Nintendo a donc ouvert un nouveau Pokémon Center, à New York cette fois-ci, situé 10 Rockefeller Plaza sur la 48e rue. Les Américains ont peut-être raison de croire aux envahisseurs venus d'ailleurs !



Télex

Le développeur anglais Bits Studios bosse actuellement sur la toute première simulation de jet-ski sur GBA, sobrement intitulée Jet Riders. Y a du soleil...

NOUVELLE FOURNÉE POUR LA GBA

Le développeur américain Destination Software travaille en collaboration avec EA, Eidos et Take 2, et nous annonce pour la fin 2001 et 2002 les sorties, sur GBA, de Midnight Club Street Racing, Smuggler's Run, Tiger Woods 2002 PGA Tour, Medal of Honor Underground, Baldur's Gate Dark Alliance, Formula 1 Racing et Need For Speed : Porsche Unleashed. Y en aura pour tous les goûts !



f

EULE

me âgé de 45 ans e sous la pression ux parce qu'il resnt au milliardaire ll a attiré l'attention r trouver du travail ée à 100 km à l'est capitale de l'état ce !

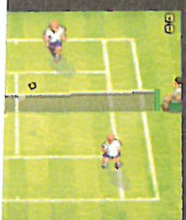


ex

son site officiel en fran- trouver des galeries is aussi des économi- ainsi qu'un making of mégas ! L'adresse qui /auswahl.html

GBA

ndo continue d'étoffer posera, par le biais temps 2002 une simuement appelée Roland n choix de 10 joueurs onnels, vous pourrez nces en simple ou en s et 4 surfaces différ les terrains cachés.



élex

ir Rainbow Studios (ATV dans l'Arizona. Les pro- paraîtront sur Xbox, PS2

HEZ ACCLAIM

rts extrêmes de la mort ur du roller de connaître r PS2. Chris Edwards est actuellement en dévelZ-Axis, les papas des 2 Mirra Freestyle BMX, et division extrême de l'édiclaim Max. Angel en pleuur.



en bref

PARIS SUR LES VÉHICULES PIÉGÉS !

À Bogota, près de 1 000 Colombiens ont gagné à la loterie en jouant les numéros d'une plaque d'immatriculation d'une voiture piégée visible dans un reportage à la télévision ! La voiture était une Renault immatriculée « VEN-311 », que des rebelles marxistes avaient fait sauter à la dynamite. Deux semaines avant, les habitants avaient aussi gagné en jouant le numéro d'un bus qui avait connu le même sort !



Télex

Le jeu de plate-forme Malice sur Xbox, d'Argonaut Software, a enfin trouvé un distributeur en la qualité de Vivendi Universal Publishing. Pour rafraîchir les mémoires, sachez qu'il s'agit du titre ayant servi de démo technique lors des premières conférences visant à présenter la nouvelle console de Microsoft. Voir aussi le dossier « X'01 » de RaHaN...

LES CATCHEURS SUR PS2 !



Acclaim a signé un contrat pour acquérir les droits du fameux catcheur américain Hulk Hogan. Bien entendu, de cette consécration naîtra un jeu qui utilisera aussi d'autres personnalités de la discipline. Une quarantaine au total dont Bret Hart, Jerry Lawler, Jimmy Snuka et George Steele ! Encore un titre qui devrait faire un tabac outre-Atlantique et devrait connaître un succès moins retentissant en Europe.

Télex

THQ confirme le lancement imminent de WWF Road to Wrestlemania sur GBA. Les passionnés retrouveront 24 de leurs catcheurs préférés et 6 modes de jeu.

E.T. IS BACK

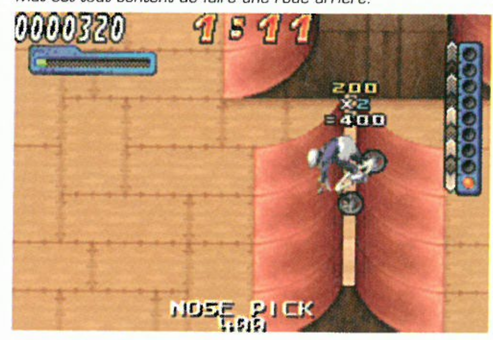


Apparemment, il n'a toujours pas retrouvé le chemin de sa maison. On en sait un peu plus sur le jeu mettant en scène le cousin germain de Roswell sur GBA et PS2. Sous la houlette des Studios Universal et NewKidCo, ce sont les Britanniques de chez Warthog qui vont se coltiner l'ambitieux projet. E.T. fêtera ses 20 ans en 2002, et là, on prend un sacré coup de vieux...

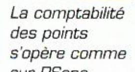
Mat Hoffman Advance

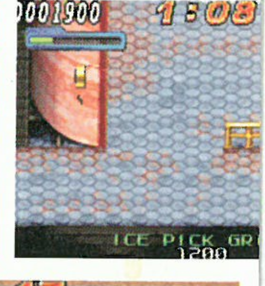
GAME BOY ADVANCE

Mat est tout content de faire une roue arrière.









La comptabilité des points s'opère comme sur PSone.



Mat effectue un looping et ça le rend heureux !

Mat Hoffman, soi-disant l'homme le plus classe du monde en BMX ! Après le succès des aventures d'Antoine Faucon, Activision décide de sortir une mouture GBA de son autre star issue de sa branche « O2 ». Le soft bénéficiera d'un rendu moins 3D que celui de Tony Hawk pour des raisons de jouabilité et de lisibilité à l'écran. Vous retrouverez, comme à l'accoutumée, une myriade de spots pour démontrer vos talents au BMX, avec des tas de tricks allant des classiques grinds aux figures de « Pick » de poseur sur le coping des rampes. Développé par la firme Hotgen à qui l'on doit Jedi Power Battle ou Indiana Jones sur GBC, le jeu devrait emprunter des axes inédits, comparé à la mouture PSone de Runecraft, pour des raisons purement logiques liées à la différence de puissance des plates-formes. Cela dit, la version portable promet de recréer des sensations de jeu similaires, toutes proportions gardées bien entendu, avec un total de 8 personnages et les modes habituels (Carrière, Entraînement, Time Trial...) fournis avec l'interface. C'est Chewbacca, alias Angel, qui va jubiler comme Ozzy Osbourne !

Éditeur : Activision • Machine : Game Boy Advance
Sortie en Europe : 30 novembre 2001

Harry Potter à l'école des sorciers







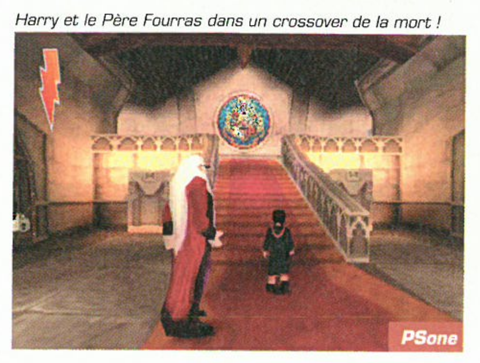
Sans vouloir mettre la pression aux gens d'Electronic Arts, leur jeu basé sur le roman best-seller de J.K. Rowling a intérêt à assurer. Car ce sont des millions de jeunes fans que l'éditeur risque de se mettre à dos, en cas d'échec. Quoi qu'il en soit, sachez que le soft reprend les aventures palpitantes de l'éphèbe Harry Potter, et que c'est sur 3 supports hétéroclites (GBC, GBA, PSone) qu'il verra le jour. Le genre choisi, et qui colle le mieux pour retranscrire l'intrigue épique de la nouvelle, sera celui de l'action-aventure. Sur PSone, ce sera un titre classique à la Tomb Raider, avec des phases de recherche mais aussi des séquences de progression de plate-forme. Graphiquement assez conventionnel, le jeu devrait plus faire parler de lui par sa licence colossale que par la qualité de sa réalisation. Quoique. Pour l'instant, admirez les clichés des différentes versions vidéoludiques d'Harry Potter avant de vous faire une idée plus précise de l'affaire. Autrement, rendez-vous le mois prochain pour un test complet du jeu le plus attendu des gamins en culottes courtes.

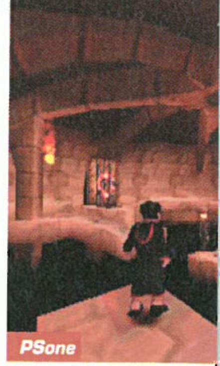
Éditeur : Electronic Arts
Machine : PSone/GBC/GBA
Sortie en Europe : Depuis le 15 novembre

La mouture GBA promet d'être très colorée !



Harry et le Père Fourras dans un crossover de la mort !







Évidemment, sur GBC, les graphismes seront moins détaillés.

Made in Europe

Ace Combat 4 Distant Thunder

Aucune information disponible pour l'instant à propos du 50/60 Hz pour cette version française du hit aérien.



Les replays donneront des émois aux fans de modélisme.





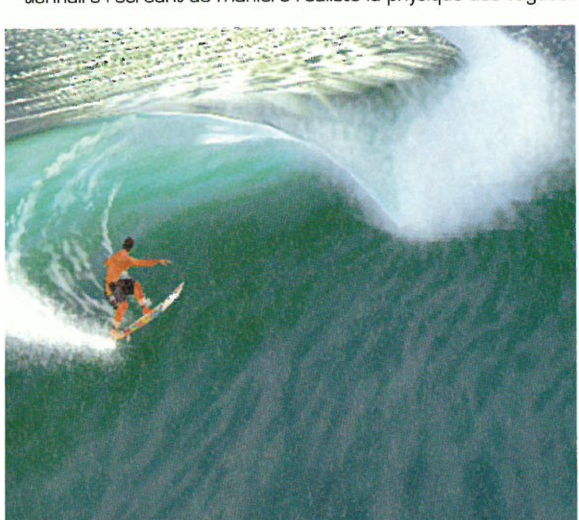
Détruire des objectifs au sol fera aussi partie de vos objectifs.

Le sous-titre Shattered Skies devient donc Distant Thunder, mais le jeu est identique : il s'agit bien du très texturé Ace Combat 4. À l'horizon, rien de nouveau, puisque cette preview a été réalisée avec une version américaine du jeu ; on ignore donc si la mouture déf' que l'on trouvera chez Carrefour et autres enseignes tournera en un beau 60 Hz svelte et vif, au lieu et place d'un 50 Hz dégoulinant et pataud. Au menu : des missions dans lesquelles abattre des objectifs. Pour savoir tout le bien (et le mal) que l'on pense de ce jeu, il vous suffira de lire le test import dans le dernier numéro, et de remplacer tous les passages où il est fait mention du japonais par « On comprend tout, c'est génial, vive la langue française ». On peut aussi le lire en remplaçant les « a » par des « g », ou le mot « avion » par « singe volant », pour rire. Ou encore relire tout le magazine en remplaçant « Angel » par « Dracula ».

Éditeur : Namco • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Février 2002

Kelly Slater's Pro Surfer

Jusqu'à présent, Activion n'a pas énormément communiqué sur Kelly Slater's Pro Surfer. Le spécialiste des sports extrêmes vient seulement de nous envoyer les premiers screenshots de son jeu de surf. Ce titre est pourtant prévu pour sortir début janvier. L'équipe d'Interactive Republic, dont c'est le premier jeu sur PS2, a plutôt intérêt à maîtriser son sujet et les entrailles de la bécane. Autant être franc, pour le moment, on ne sait pas grand-chose, si ce n'est que les développeurs ont mis au point un moteur 3D révolutionnaire recréant de manière réaliste la physique des vagues.



Le rendu de la flotte est loin d'être photo-réaliste.

100 %, Uta ! 100 % !



Sinon, KSPS proposera trois épreuves : un mode « carrière » qui, souhaitons-le, sera différent de celui de Tony Hawk, de Mat Hoffman et de Shaun Palmer, un mode « événements spéciaux » dont on ignore le contenu et un mode Surf Trip. Vous pourrez d'autre part incarner 9 pro surfers, à savoir Kelly Slater, Lisa Anderson, Tom Carroll, Tom Curren, Nathan Fletcher, Donovan Frankenreiter, Bruce Irons, Rob Machado et Kalani Robb. Désolé les gars, pas de Français ! Enfin, sachez que vous retrouverez tous les spots les plus prestigieux d'Australie, d'Afrique du Sud, d'Hawaï, d'Amérique du Nord, d'Espagne et de Tahiti… Tiens, où est passée la côte basque ? On attend la première version jouable avec curiosité.

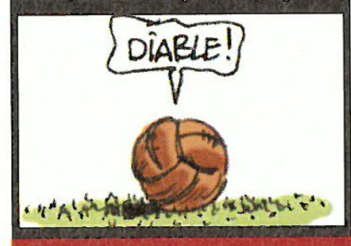
Éditeur : Activision • **Machine :** PlayStation 2
Sortie en Europe : Janvier 2002

en bref



OXFORD UNITED FAIT EXORCISER SA PELOUSE !

À Londres, un club de football anglais à la dérive a demandé à un évêque d'exorciser sa pelouse, rapporte *The Sun*. Selon le journal britannique, le site est l'objet d'un mauvais sort jeté par des gitans qui ont été expulsés. Depuis l'intervention divine de l'évêque, l'équipe a obtenu un match nul de 2-2 face à York ! Et au révérend Chantry de conclure : « Un exorcisme ne peut pas faire de mal, et mieux vaut prévenir que guérir. »



Télex

Seamus Blackley, de l'équipe Xbox chez Microsoft, a déclaré dans une interview à un de nos confrères online, je cite : « Regardez Halo sur Xbox, et regardez biohazard sur GameCube et dites-moi ce que Shinji Mikami pourrait faire avec une Xbox. Croyez-moi, rien n'est perdu en ce qui le concerne lui, ou ses designers (sur Xbox) »…

MIKE TYSON SUR PS2

L'éditeur Codemasters va exploiter sa licence Tyson acquise pour élaborer un soft de boxe mettant en scène le mastodonte américain. Le jeu s'intitulera Mike Tyson Heavyweight Boxing et est prévu pour avril 2002 sur PS2. Le titre promet 7 modes de jeu et la possibilité de créer ses propres combattants. De son côté, Mike est très content car ses enfants attendaient depuis longtemps l'occasion de retrouver leur père en version virtuelle…



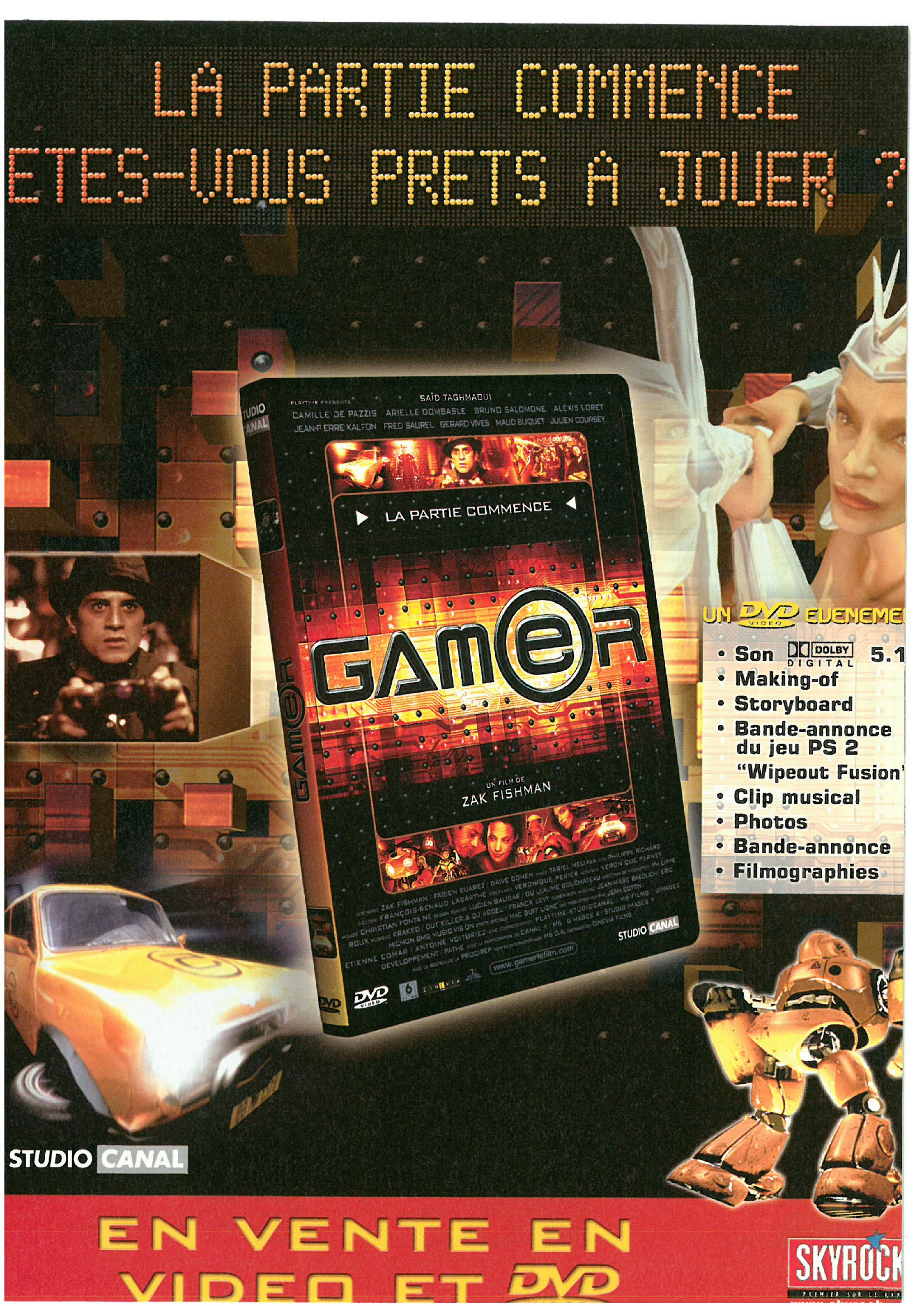
Télex

Tecmo vient de confirmer, pour faire taire les nombreuses rumeurs, la présence en exclusivité sur Xbox, et nulle part ailleurs, de Dead or Alive 3.

DOA 2 CHEZ LES NATURISTES

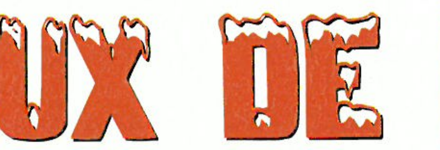
Tecmo vient de porter plainte contre un développeur japonais qui, poussant son fantasme à l'extrême, aurait mis au point une version de DOA 2 dont les participantes exposent leurs formes avantageuses sans le moindre scrupule et aux yeux de tous. Sans doute frustré de l'absence d'un bonus « nu » dans le titre original, notre ami nippon a tenu à réparer cet oubli !





LA PARTIE COMMENCE
ETES-VOUS PRETS A JOUER ?
SAÏD TAGHMAOUI
CAMILLE DE PAZZIS ARIELLE DOMBASLE BRUNO SALOMONE ALEXIS LORET
JEAN-PIERRE KALFON FRED SAUREL GERARD VIVES MAUD BUQUET JULIEN COURBEY
LA PARTIE COMMENCE
GAMER
UN FILM DE
ZAK FISHMAN
STUDIO CANAL
www.gamerlefilm.com
UN DVD EVENEMEN
• Son DOLBY DIGITAL 5.1
• Making-of
• Storyboard
• Bande-annonce du jeu PS 2 "Wipeout Fusion"
• Clip musical
• Photos
• Bande-annonce
• Filmographies
STUDIO CANAL
EN VENTE EN VIDEO ET DVD
SKYROCK









Bon bah voilà, m'sieur Noël, tout de rouge vêtu, va bientôt arriver sur son grand traîneau. Là, tranquille. Cependant, il est grand temps de soulever un problème qui n'a de cesse de gangrener notre société moderne : les cheminées, bah y en a presque plus ! Eh ouais, comment il va faire l'autre barbu pour nous filer nos cadeaux ? Pas gagné, tout ça. La solution est pourtant simple : acheter vous-mêmes vos humbles présents. Histoire que vous ne vous trompiez pas, nous avons tous effectué une ch'tite sélection de nos favoris de l'année. Si ce n'est pas de l'assistanat. Allez, on vous kisse quand même, et pi happy Xmas, les buddies...

ARUNO

Au Japon, entre la capitulation de Sega dans la guerre des constructeurs de consoles, les lancements de la GBA et de la GameCube, ainsi que le tant attendu réveil de la PS2 durant le second semestre, l'année ludique 2001 restera assurément longtemps dans les mémoires. Bilan de tout ça, aujourd'hui, les hits pleuvent sur PS2 et GBA, Sonic court dans les circuits électroniques des consoles Nintendo, la Dreamcast nous délivre ses ultimes musts dans le sang et la sueur... Quelle année !

MON COUP DE CŒUR :
Rez (PS2 et Dreamcast)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)
Luigi Mansion (GC)
Winning Eleven 5 / Pro Evolution Soccer (PS2)



ELWOOD

Je sais pas vous, mais perso, j'me suis un peu emmerdé pendant les 6 premiers mois de l'année. Et pis, après cette période de disette, il y a eu GT3... et un cortège de jeux haut de gamme ! Alors j'ai provisoirement remisé mon PC aux oubliettes (en attendant Hidden & Dangerous 2) et je suis revenu aux consoles. Bref, autant le début d'année a été relativement tristoune, autant l'avenir semble radieux : Rogue Leader, MGS2, ICO, Medal of Honor, Colin McRae 3, Stuntman, Rogue Spear, biohazard (GC), Tomb Raider Next Gen, VF4... Ça vous suffira ?

MON COUP DE CŒUR :
Conker's Bad Fur Day (N64)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Silent Hill 2 (PS2)
Virtua Tennis 2 (DC)
Gran Turismo 3 A-Spec (PS2)

CHRIS

L'année a été catastrophique à bien des égards. Malheureusement, le monde vidéoludique n'y a pas échappé. La transition entre la PSone et la PS2, l'arrêt de production de la Dreamcast, la GameCube qui se vend moins bien que prévu à sa sortie... Il fallait avoir de bonnes grosses œillères afin de garder le moral. Mais heureusement, la PS2 accueille enfin de vrais bons jeux, et le marché devrait reprendre du poil de la bête. Reste mon vrai jeu de l'année : Tribes 2 sur euh... PC. Bah oui, désolé de faire des infidélités au monde des consoles, mais là, c'était vraiment trop tentant.

MON COUP DE CŒUR :
Virtua Tennis 2 (DC)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Baldur's Gate : Dark Alliance (PS2)
Klonoa 2 (PS2)
Conker's Bad Fur Day (N64)

JULO

Cette année de jeux vidéo a été complètement déséquilibrée... Jusque dans ces derniers mois, pour parler franchement, je me suis même vachement fait chier ! Mis à part quelques exceptions sur Dreamcast (j'en profite pour citer Skies of Arcadia, que vous ne devez rater sous aucun prétexte !), c'était plutôt le désert ludique... Mais qu'importe, puisqu'on finit avec une magnifique Happy End, dans laquelle la PS2 nous prouve enfin qu'elle peut accoucher de bons jeux ! Voilà, il ne me reste plus qu'à vous souhaiter un joyeux Noël à tous et espérer que l'éventuelle lassitude laisse enfin place au bonheur vidéoludique : le meilleur reste à venir !

MON COUP DE CŒUR :
Shenmue II (Dreamcast)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
GTA III (PlayStation 2)
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PlayStation 2)
Pro Evolution Soccer (PlayStation 2)

GOLLUM

C'était écrit. Après un démarrage apocalyptique, l'année 2001 devait se conclure sur un automne euphorique ! De nouvelles consoles censées nous tuer la gueule dans les années à venir ont débarqué dans ma vie. Le dépiautage des cartons, la première découverte des manettes... un instant toujours très émouvant et qui ne se répétera pas avant ouatmille ans. Autant en profiter, donc. Dans le même temps, la PSone s'est doucement éteinte, laissant « enfin » sa petite sœur s'exprimer. Résultat : la PlayStation 2 n'arrête pas de me surprendre. ICO m'a littéralement fait chavirer et Metal Gear Solid 2, bah... euh... respect sieur Kojima. Sérieux les gars, vu ce qui se passe dans le monde, profitons de nos consoles comme des fous. Joyeux Noël.

MON COUP DE CŒUR :
ICO (PlayStation 2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PlayStation 2)
Silent Hill 2 (PlayStation 2)
Pro Evolution Soccer (PlayStation 2)

GREG

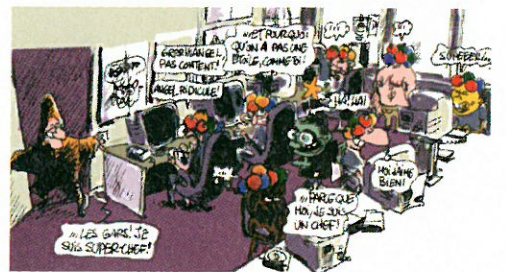
Prendre son pied en 2001 fut visiblement difficile pour l'Europe. Heureusement, du côté de l'import, c'était déjà plus joyeux, avec la GBA et ses jeux fabuleux (Castlevania, Golden Sun, SRTA), et Phantasy Star Online bien sûr, l'un des derniers grands hits de la DC ! Côté PS2, FFX a déçu mais reste intéressant, Devil May Cry et Shin Sangoku Musô 2 m'ont bien accroché aussi. Enfin, une minute de silence pour le pauvre SNK, à qui nous continuerons de penser bien fort avec Capcom Vs SNK 2. Et n'oublions pas Super Monkey Ball, le jeu GameCube le plus convivial à l'heure actuelle !

MON COUP DE CŒUR :
Golden Sun (Game Boy Advance)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Super Robot Taisen Advance (Game Boy Advance)
Phantasy Star Online (Dreamcast)
Castlevania Circle of the Moon (Game Boy Advance)

C'EST NOTRE CHOIX !







TRAZOM De cette année 2001, je retiendrai que le monde est vraiment trop égoïste, que Willow a décidément beaucoup d'amis dans le Marais, que je n'aime pas les gens qui veulent aller vite sans prendre le temps de vivre, que j'ai été le seul à croire en JP Montoya (désormais, tout le monde retourne sa veste !), que 2001 ne fut pas l'odyssée de l'espace, et surtout que j'ai eu une merveilleuse petite fille que j'aime plus que tout ! Quant aux jeux vidéo, ma foi, je dirais que ce fut une année de transition, avec des bombes ludiques qui commencent tout juste à poindre. Vivement 2002 !

MON COUP DE CŒUR :
Virtua Tennis 2 (Dreamcast)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Wave Race Blue Storm (GameCube)
GTA III (PlayStation 2)
Pro Evolution Soccer (PlayStation 2)

ANGEL En fin de compte, l'an 2001, que Kubrick imaginait si important pour l'humanité, n'a été qu'une simple année de transition pour nous autres les passionnés de jeux vidéo. Heureusement, maintenant, avec une PS2 tournant à plein régime, enfin capable d'offrir des titres dignes de ce nom, et l'arrivée prochaine de la GameCube et de la Xbox dans nos contrées, 2002 s'annonce comme une bonne cuvée que l'on pourra consommer sans modération. Voilà, c'était les prédictions du mage Angel pour l'année prochaine...

MON COUP DE CŒUR :
Pro Evolution Soccer (PS2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Silent Hill 2 (PS2)
Jak and Daxter (PS2)
Virtua Tennis 2 (DC)

KENDY Ouaip, joyeux Noël !!! Savez-vous pourquoi le Père Noël est habillé en rouge ? Eh ben c'est pour une question purement commerciale ! Car à l'époque des premières publicités Coca Cola, c'est le Père Noël qui vantait les mérites de la boisson sur les affiches de la campagne américaine. Les responsables marketing ont préféré revêtir le vieux barbu à la couleur du logo de la marque pour l'assortir aux teintes de la bouteille. Parce qu'à l'origine, le Père Noël est habillé en vert. Mince, j'ai plus de place pour vous parler de mes jeux favoris...

MON COUP DE CŒUR :
GTA III (PlayStation 2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Zelda : Oracle of Ages / Seasons (GBC)
Warioland 4 (GBA)
Capcom Vs SNK 2 (PS2 ou DC)

T.S.R. Après avoir dormi pendant huit mois, le temps de faire Baldur's Gate 2 sur PC (plus de 80 heures de jeu, tout de même), l'année console, cuvée 2001, commence en octobre (exception faite de GT3). Quatre mois de jeux intenses sur PS2, GBA et même Dreamcast, avec quelques moments mémorables. Reste à espérer que vous avez fait des économies les mois précédents. Une chose est sûre en tout cas, impossible de jouer à tout... On va donc passer à côté de pas mal de choses. Une sale année, en définitive. Trop de jeux...

MON COUP DE CŒUR :
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PlayStation 2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
GTA III (PlayStation 2)
Zelda Oracle of Ages / Seasons (GBC)
Devil May Cry (PS2)



RAHAN Si je devais choisir un seul mot pour résumer cette année, ce serait « attente ». Attente des nouvelles consoles, attente de jeux vraiment nouvelle génération, attente du réveil de la PS2, attente d'être millionnaire... Pour ce dernier point, c'est mal barré, mais pour le reste, ça commence à se décanter. La PS2 assure enfin, la GameCube est entre nos mains, et la Xbox s'apprête à quitter les starting-blocks... Une attente qui a duré un peu trop longtemps, pour nous autres pauvres Européens, qui devrons nous contenter du renouveau PS2 pour ce Noël. En tout cas, en 2002, ça va péter grave. Vivement la suite !

COUP DE CŒUR :
GTA III (PS2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PlayStation 2)
Jak and Daxter (PlayStation 2)
Virtua Tennis 2 (DC)

MISTER BROWN Cette année marque un tournant mémorable dans le monde de la console avec l'arrivée de la p'tite GameCube et de l'énorme Xbox. Pourtant, il y avait bien longtemps que je n'avais pas lâché un pad pour coller mes doigts sur un clavier. L'extraordinaire Commandos 2 (PC) me tiendra encore en haleine pendant les longues soirées d'hiver avant la venue du gros gars tout rouge qui, je l'espère, vous apportera les meilleurs titres d'un bon cru 2001. En cette fin d'année, vous n'aurez que l'embarras du choix, voire trop. Un comble !

MON COUP DE CŒUR :
Silent Hill 2 (PS2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Everybody's Golf 3 (PS2)
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PS2)
Virtua Tennis 2 (Dreamcast)

WILLOW Il aura fallu attendre un sacré bout de temps avant de voir débarquer de vraies bombes ludiques sur PlayStation 2. Pour être franc, il n'y a pas si longtemps que ça, je n'attendais plus rien de la console de Sony. C'est triste, hein ? Sinon, j'espère que l'arrivée de la GameCube et de la Xbox va redynamiser efficacement le marché et que la créativité reprendra un peu le dessus, parce que dernièrement, ce sont plutôt les impératifs commerciaux qui ont prévalu. Bonjour le déficit d'idées ! Hasta la victoria siempre Commandante !

MON COUP DE CŒUR :
GTA III (PlayStation 2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PS2)
Silent Hill 2 (PS2)
Conker's Bad Fur Day (N64)

KARINE Cette année 2001 n'a pas commencé sur les chapeaux de roues. C'est plutôt depuis cet automne qu'il pleut des hits sur PS2. Sony semble bien décidé à imposer sa console avant l'arrivée, l'année prochaine, de la Xbox et de la GameCube. Il faut croire qu'un laps de temps d'une année soit nécessaire pour qu'une console nous montre ce qu'elle a réellement dans le ventre et propose un catalogue intéressant. Faudra-t-il attendre le printemps 2003 pour apprécier pleinement les titres nouvelle génération ? Peut-être pas !

MON COUP DE CŒUR :
Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (PS2)
MES FAVORIS DE L'ANNÉE :
Silent Hill 2 (PS2)
Devil May Cry (PS2)
GTA III (PS2)


SHAUN PALMER'S
PRO SNOWBOARDER™


layStation 2

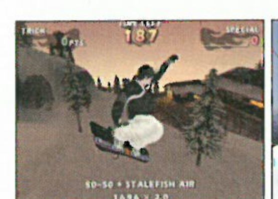
GAME BOY ADVANCE

mcm

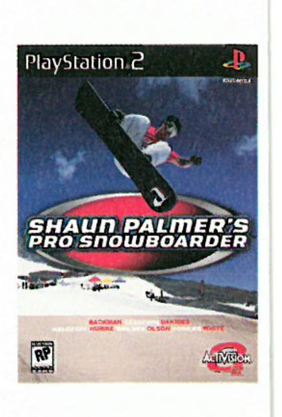
natsume

REFLEXION FAITE

LA NEIGE COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS GOÛTÉE









activision02.com

VIRTUA FIGHTER 4

ÉDITEUR : SEGA
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : 1ER SEMESTRE 2002

Virtua Fighter 4

Le champion de Sega chez Sony







Pour la version PlayStation 2, les décors comprendront moins de détails car priorité sera donnée à l'action.

UNE FOIS LA PILULE DE LA DÉFAITE PASSÉE, SEGA POURRA À NOUVEAU COMPTER LES BILLETS EN 2002. TOUT CELA GRÂCE À UN NOMBRE INCROYABLE DE HITS PRÉVUS SUR LA CONSOLE DOMINATRICE DU MARCHÉ. PARMI EUX, L'INCROYABLE VF4.

Virtua Fighter 4 est, dans les salles japonaises, le roi des jeux de combat à l'heure actuelle. Le roi en termes de popularité, mais aussi de bénéfices. Car Sega l'a bien compris, rien ne sert de faire de bons jeux sans l'appui d'un marketing puissant. Après l'incompréhensible échec de la Dreamcast, l'éditeur ronge son frein et lance désormais des jeux sur la console de celui qui a précipité sa chute, Sony. Et finalement, à bien y réfléchir, ce passage à « l'ennemi » risque de donner de bons résultats vu la qualité des titres de Sega sur PlayStation 2. Rez, Space Channel Five 2, tout ça déchire bien, mais c'est sans compter Virtua Fighter 4 qui, lui aussi, assure un max. Il faut dire que sur PS2, la concurrence en termes de jeux de combat en 3D n'est pas phénoménale. Entre un Tekken Tag Tournament qui endort vite, un Bloody Roar 3 risible et un Street Fighter EX 3 fantomatique, il n'y a pas de gloire à vaincre sans péril, me direz-vous. Oui, mais ça n'est pas une raison pour se relâcher !



Une mandale magistralement administrée par un personnage modélisé avec talent.

Un jeu léché à donf

Première constatation, une fois que l'on met les mains sur le produit, tout s'avère super bien pensé. L'interface tout d'abord, d'une clarté monumentale, fera date dans les écoles de design. Ensuite, le nombre de modes de jeu disponibles, tout aussi effarant, achèvera de convaincre les fans hardcore de Sega qu'il est temps de se mettre à jouer sur le monolithe de Sony. Le premier d'entre eux est le classique mode Entraînement, dans lequel on peaufine ses combos. Mais avec sa volonté de toucher le grand public grâce à la PlayStation 2, le chef de projet préféré de Julo, à savoir Yu Suzuki, a donné à son mode Entraînement des airs d'initiation, en pensant à ceux qui ne sauraient maîtriser les subtilités du jeu. Et Yu Suzuki ne s'en cache pas : s'il a choisi la PS2, c'est aussi parce qu'il s'agit de la console nouvelle génération la plus vendue au monde. Il est vrai que, contrairement à Tekken, la série des Virtua Fighter s'est toujours adressée à un public d'acharnés. Cette fois-ci, ce ne sera pas forcément le cas, grâce notamment à un nouveau mode très pratique qui permet de s'entraîner... au ralenti ! Une option appréciable pour les débutants qui ne parviennent pas toujours à saisir le timing si particulier des combos de Virtua Fighter 4.





La qualité technique du jeu est un gros défi à relever pour Yu Suzuki et son équipe.

Toujours plus, toujours mieux

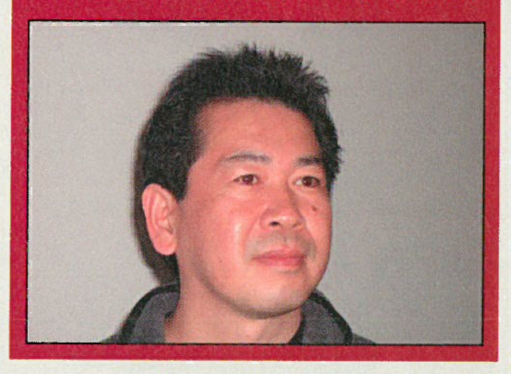
Autre mode de jeu super intéressant : le mode Coach. Le joueur sélectionne un personnage et lui apprend des coups, des techniques, des enchaînements, et surtout lui donne des clés pour réagir à chaque situation donnée. Par exemple, la console demandera au joueur comment son champion devra répondre face à une prise ou un coup de poing. Selon les choix, le combattant développera une Intelligence Artificielle et deviendra de plus en plus fort. Ensuite, les possibilités sont infinies. On pourra à loisir affronter son élève, lui faire terminer le jeu, lui faire combattre des potes ou même les élèves d'autres potes. Bien entendu, le jeu permettra aussi de se connecter online, mais cela uniquement pour le marché japonais dans un premier temps. Gageons donc qu'il sera possible de télécharger les élèves d'autres joueurs afin de les affronter. En plus, Virtua Fighter 4 et ses combattants seront parfaitement personnalisables grâce à plus de 400 accessoires. Ces derniers, sous forme de lunettes, casquettes, perruques, éléments de mode divers, seront obtenus de manière aléatoire en terminant le mode de jeu Normal. Une petite astuce sympa qui permet de rallonger encore la durée de vie du titre.

« Graphiquement » pas pourri

Techniquement, on le sait : Virtua Fighter 4 est un palier, un jeu d'une performance graphique et technique que seule une machine d'arcade peut aujourd'hui offrir. Basé sur une carte d'arcade Naomi 2, le jeu de l'impossible a pourtant une très bonne tronche sur la PlayStation 2. Il est vrai que, graphiquement, on perd pas mal de détails avec cette conversion. Mais à défaut de proposer un jeu le plus fidèle possible, Yu Suzuki et son équipe ont privilégié la jouabilité et la rapidité d'action. On se retrouve donc face à des écrans un peu dépouillés lorsqu'on les compare à leurs équivalents en arcade, mais rien de bien dramatique. Cette simplicité graphique cache en fait une véritable complexité ludique, la partie finalement la plus importante. Cependant, Yu Suzuki ne nous a pas non plus caché que Virtua Fighter 4 pour PlayStation 2 (date de sortie annoncée : le 31 janvier 2002 au Japon) n'était pas encore fini. Il manque certains détails dans les décors, comme des oiseaux qui volent (eh oui, Kendy !), des vagues qui viennent lécher les pieds des combattants ou encore de la neige qui tombe pendant les duels. Et puis, pour se rassurer, on peut toujours se repasser en boucle cette réplique du père Yu, répondant pour la énième fois à la question faisant référence à la difficulté de développer sur PlayStation 2 : « Mon équipe de l'AM2 a travaillé pendant plus de dix ans sur un nombre incalculable de machines différentes, devant à chaque fois s'adapter aux nouveaux problèmes de langages et de codages des cartes d'arcade imposées par le marché. C'est le genre de défi que nous sommes rompus à relever, donc que la console soit difficile ou non à programmer n'est pas un problème pour nous. » Message reçu !

Le père spirituel de « Zulo »

En plus d'avoir initié la 3D bitmap dans les jeux d'arcade grâce à des titres aussi révolutionnaires qu'Afterburner ou Outrun, il fut aussi un pionnier dans les vrais jeux en 2D grâce à Virtua Fighter premier du nom. Après s'être concentré sur Shenmue, il revient en force dans le monde de l'arcade avec VF4, un hit absolu.





Avec ses 9 modes de jeu différents, VF4 s'annonce comme LE jeu de combat à attendre. Avec DoA 3 sur Xbox…



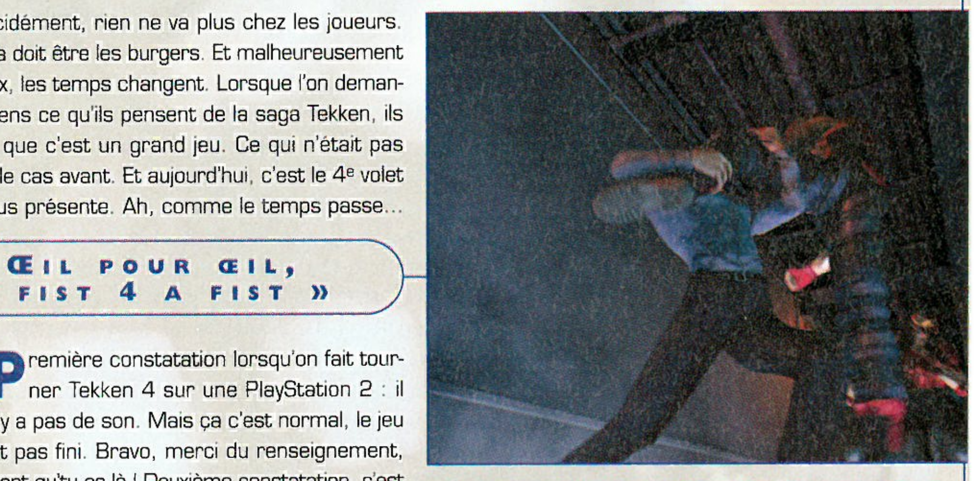


ÉDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : ÉTÉ 2002 (ESTIMATION)

Tekken 4

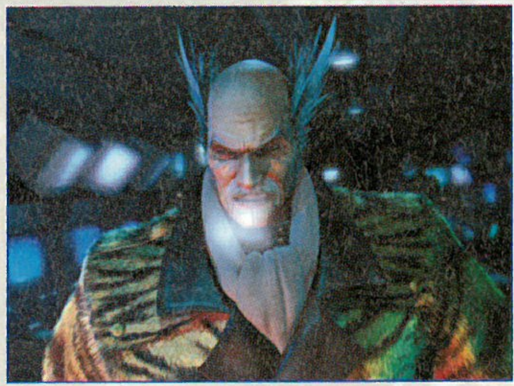
Le volet enfin révolutionnaire

Décidément, rien ne va plus chez les joueurs. Ca doit être les burgers. Et malheureusement pour eux, les temps changent. Lorsque l'on demande aux gens ce qu'ils pensent de la saga Tekken, ils répondent que c'est un grand jeu. Ce qui n'était pas forcément le cas avant. Et aujourd'hui, c'est le 4e volet que l'on vous présente. Ah, comme le temps passe...



ŒIL POUR ŒIL, « FIST 4 A FIST »

Première constatation lorsqu'on fait tourner Tekken 4 sur une PlayStation 2 : il n'y a pas de son. Mais ça c'est normal, le jeu n'est pas fini. Bravo, merci du renseignement, heureusement qu'tu es là ! Deuxième constatation, c'est quand même beau. Non pas que Tekken Tag Tournament était moche, mais là, c'est carrément plus beau ! Pour commencer, les graphismes ont subi un lifting style Liz Taylor, derrière lequel on ne reconnaît plus vraiment le prince des jeux de baston en 3D. Il faut dire que l'ambiance graphique a beaucoup évolué, pour passer à un style de représentation encore plus réaliste qu'auparavant. Désormais, les personnages sont « lourds ». Non pas qu'ils racontent plein de blagues sur les bébés morts comme Elwood, mais ils ont pris de la « masse » et ça se voit. Plus tassés, plus musclés, les personnages de Tekken 4 sont résolument mastoc et réalistes. Réalistes car plus détaillés qu'à l'accoutumée. Pour Paul par exemple, qui a une tenue aux bras nus, on aperçoit distinctement les biceps, triceps et autres muscles des épaules qui se bandent lors des mouvements ! Dans le même ordre d'idées, toujours pour rester fidèle à ce nouveau concept de « réalisme » intrinsèque, les personnages sautent moins haut et effectuent des coups sautés plus secs. Terminés les gringalets qui enchaînent 15 coups de pied en l'air, comme suspendus à des câbles invisibles. Désormais, les gars de Tekken sont taillés comme des déménageurs et ont bien les pieds sur terre, distribuant des pains aux impacts bien plus prononcés.



Dans Tekken 4, les personnages ont subi un petit relookage des plus plaisants.

C'EST DANS LES BUREAUX DE NAMCO À YOKOHAMA QUE NOUS AVONS EU L'INSIGNE HONNEUR DE NOUS REMPLIR LA PANSE AVEC DES PLATEAUX-REPAS JAPONAIS PENDANT QUE TOURNAIT DEVANT NOS YEUX ÉBAHIS LA TOUTE DERNIÈRE VERSION DE TRAVAIL DE TEKKEN 4 SUR PLAYSTATION 2 !

RÉCIT.

UN MYSTÉRIEUX BOXEUR...

Pour une suite, on a de quoi être un peu déçu, niveau persos jouables. Contrairement aux derniers volets où la surenchère était de mise, cette fois-ci, seulement 3 nouveaux personnages font leur apparition. Le pre-



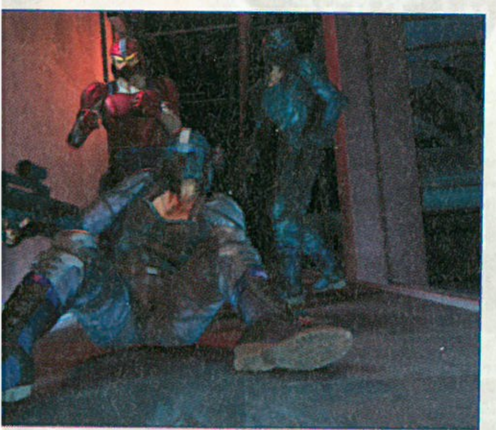


Un match que n'aurait pas désavoué Don King himself !



Les décors sont plus détaillés qu'auparavant, preuve d'une véritable volonté d'évoluer de Namco.

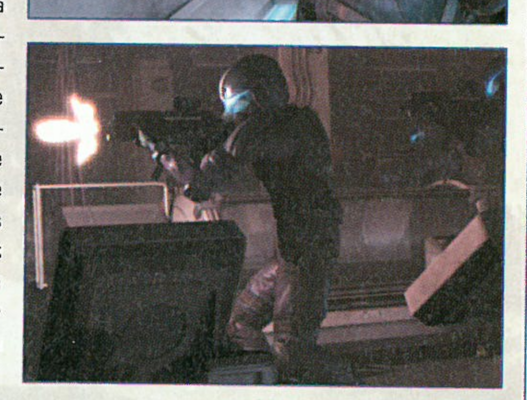
mier d'entre eux se nomme Crag Marduk, un champion de Vale Tudo spécialiste des prises au sol. Après avoir tué un homme alors qu'il était bourré dans un bar, il prend 10 ans de taule mais est libéré par King, qui veut lui faire la peau pour se venger, vu que, a priori, il connaissait bien la victime... Le second nouveau personnage n'en est pas vraiment un : il s'agit de Christie Monteiro, qui se jouera exactement comme Eddie Gordo. Elle est d'ailleurs la petite-fille du vieux qui a tout appris de la capoeira au sieur Eddie, CQFD... Enfin, le dernier n'est autre que l'incroyable Steve Fox. Champion de boxe orphelin, ce personnage au background inintéressant (tout comme le scénario de ce jeu d'ailleurs, Tekken n'étant pas réputé pour sa fantastique story line) est un véritable nouveau personnage. Nouveau dans la manière dont il faudra l'appréhender, car pour la première fois dans un jeu de combat en 3D, vous aurez à diriger un boxeur. Mais un vrai, qui ne sait pas se servir de ses pieds pour faire autre chose que du jeu de jambes. Comme vous le savez, Tekken se joue à quatre boutons : deux pour les pieds et deux pour les poings. Que se passe-t-il donc lorsque l'on presse les boutons de pieds avec Steve Fox ? Eh bien il exécute des feintes de corps, tout simplement. L'usage de ces boutons en fera un véritable serpent des rings et le perso se déplacera comme rarement un personnage de jeu vidéo ne l'a fait avant lui. Véritablement impressionnant ! Un keum qu'il faudra maîtriser sur le bout des doigts pour en extirper toute la substantielle moelle.



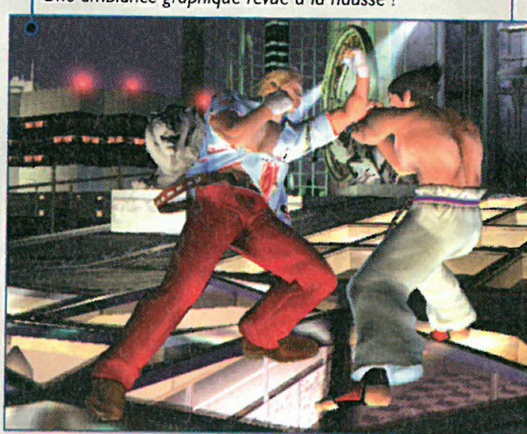
L'intro du jeu, une fois de plus, fait appel à des images de synthèse dignes (de la fête) d'éloges.

Changement de promoteur

Une autre mini-révolution qui, elle, risque bien de bouleverser l'approche que l'on a eue de Tekken jusque-là : la limitation des décors. Si vous vous souvenez bien, la particularité des divers volets de la saga était de proposer des combats dans des arènes infinies. Les principaux avantages de ces aires improbables, on les trouvait premièrement dans une possibilité de fuite certes lâche mais toujours salvatrice, et deuxièmement dans la possibilité de faire voler l'ennemi très loin, ce qui permettait ensuite de se jeter sur lui pour le piétiner. Désormais, les zones de combat sont limitées dans leurs dimensions, et les combattants de Tekken pourront aussi goûter à la joie de massacrer un adversaire contre un mur sans qu'il puisse réagir, ou encore casser des bouts de décor pour rire, comme des statues, des chaises ou des arbres. Autre utilisation intéressante des murs : le rétablissement. Il suffira de courir assez vite pour s'aider du mur et réaliser un spectaculaire flip digne des meilleures scènes de Jackie Chan. Dans le même ordre d'idées, on pourra exécuter des prises spéciales, comme avec King qui profite du mur pour sauter et revenir le coude en avant sur son adversaire ! Pour les fans du harcèlement comme Kendy, certaines aires de jeu seront cependant bel et bien illimitées, afin de satisfaire tout le monde. Un grand moment de baston pour l'année prochaine ? Peut-être pas tant que ça, puisqu'en face, il y aura tout de même le surpuissant Virtua Fighter 4. Un match de titans dont le très « grand public » Tekken 4 ne sortira pas forcément vainqueur.



Une ambiance graphique revue à la hausse !



ÉDITEUR : Electronic Arts
MACHINE : PlayStation 2
DISPO. EUROPE : 1er trimestre 2002

Medal of Honor: Patterson au rapport !

APRÈS DEUX ÉPISODES PSONE AUSSI RÉUSSIS QU'INATTENDUS, LES TALENTUEUX DÉVELOPPEURS DE DREAMWORKS TENTENT LA PASSE DE TROIS AVEC MEDAL OF HONOR : FRONTLINE SUR PS2... HÉ BÉ, SI CES MESSIEURS RÉUSSISSENT LE COUP DU CHAPEAU, MOI JE DIS « CHAPEAU BAS » !

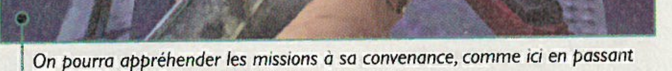


Le jeu débutera dans un village français, rappelant celui de Soldat Ryan.

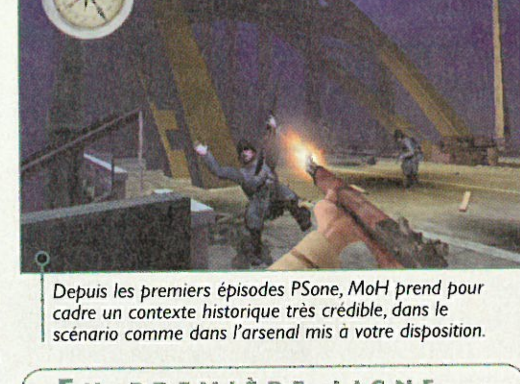




Lorsque la Grosse Bertha hollywoodienne décide de revisiter la Seconde Guerre mondiale à sa manière, cela aboutit en règle générale à quelque chose d'aussi grandiose que grandiloquent : au cinéma, des productions comme *Il faut sauver le Soldat Ryan*, et en jeu vidéo, la série des Medal of Honor... Mettant en scène Jimmy Patterson et Manon Baptiste, les deux épisodes de MoH sur PSone appartiennent en effet à un genre trop rare sur console : les shoot 3D « intelligents », servis par un scénario touffu, dotés d'une réalisation de haute volée et d'une Intelligence Artificielle très convaincante. Bref, des productions haut de gamme, réglées comme du papier à musique et programmées dès leur naissance pour devenir des blockbusters bien rentables. Fortes d'un tel pedigree, les velléités commerciales du studio DreamWorks ne pouvaient décemment pas s'arrêter en si bon chemin : MoH aurait une descendance, c'était inévitable ! Seulement voilà, au lieu et place d'un seul rejeton, trois bambins joufflus sont actuellement en gestation : MoH : Allied Assault sur PC et Xbox, MoH : Frontline sur PS2 et MoH : Fighter Command toujours sur PS2 ! Le truc original dans tout ça, c'est le souci de bien faire, qui semble dicter la politique d'édition de DreamWorks. En clair, chaque projet MoH est dédié à une machine unique et ne sera porté sur aucun autre support !



On pourra appréhender les missions à sa convenance, comme ici en passant discrètement par l'armature d'un viaduc.



Depuis les premiers épisodes PSone, MoH prend pour cadre un contexte historique très crédible, dans le scénario comme dans l'arsenal mis à votre disposition.

En première ligne...

... se trouve MoH : Frontline, premier épisode programmé sur PS2, en attendant Fighter Command. On y retrouve une vieille connaissance, le lieutenant Jimmy Patterson luttant une nouvelle fois contre l'invasion galopante des nazis à travers l'Europe. Le cadre est planté : Frontline navigue entre réalité historique et adaptation libre de faits passés, le tout dans un contexte où les Allemands semblent en passe de remporter une victoire totale, grâce à un prototype d'avion ultra-puissant : le Horten Ho IX (le projet de ce bombardier a effectivement existé en 1945, mais est resté inachevé)... Votre mission, si vous l'acceptez (moyennant un peu moins de 400 francs) : déjouer les noirs desseins des nazis, en menant à bien 5 campagnes, composées chacune de 3 missions. Détruire une base navale ennemie, libérer un agent allié emprisonné dans un manoir, prendre le contrôle d'un train piégé lancé sur le pont de Nimègue (vu dans le film *Un pont trop loin*), infiltrer en toute discrétion les rangs des Boches... Voilà en gros la teneur de votre labeur, avec en point d'orgue la récupération du prototype Ho IX ! Pour ce faire, MoH : Frontline vous propose plusieurs petits raffinements inédits dans la saga. Le premier (et principal) vous permet de diriger une petite troupe d'hommes, auxquels vous pourrez vraisemblablement donner des ordres directs, comme dans tout shoot tactique digne de ce nom (couvrir une zone, faire diversion, nettoyer une position ennemie, etc.). Quant à savoir précisément quel type d'interface permettra de gérer ce commando, nous n'en avons pour l'heure

Frontline



aucune idée ! Autre nouveauté digne d'intérêt : les missions autorisent désormais une certaine liberté de mouvement et d'action. En clair, contrairement aux précédents épisodes sur PSone, où le cheminement était super scripté, on pourra désormais appréhender chaque objectif à sa manière, mettre en place une vraie stratégie et laisser libre cours à son sens de l'improvisation.

Lifting total

Sorti de ces considérations, Frontline propose également son lot d'ingrédients déjà présents sur PSone : un arsenal offensif conséquent, composé d'une vingtaine de pétoires d'époque (pistolet Liberator, Panzerschrek, MG42, Browning...) et surtout une Intelligence Artificielle très affûtée - véritable marque de fabrique de la saga - qui devrait doter les ennemis de réactions ultra-sensées. En revanche, d'un point de vue purement esthétique, ce premier opus sur PS2 n'a plus grand-chose à voir avec ses aînés... L'atmosphère et l'architecture des lieux collent parfaitement avec le contexte historique de la Seconde Guerre mondiale, les environnements en extérieur offrent une profondeur de champ appréciable (le paradis du sniper ?), les textures des différents bâtiments sont superbes, la gestion des lumières semble assez complexe, et la modélisation précise des personnages croisés en cours de jeu permet même de lire sur leur visage de multiples expressions (qui trahiront leurs réactions à votre égard, notamment dans les phases d'infiltration) ! Bref, même si d'expérience on a tendance à se méfier des photos trop aguicheuses, nul doute que ce Medal of Honor : Frontline se présente plutôt bien. D'ailleurs, en guise de début d'embryon de prémice de confirmation, le père Trazom me soufflait à l'instant que la démo du jeu présente à l'ECTS de Londres, en septembre dernier, faisait honneur à la PS2 et que les photos qui ornent ces deux pages en sont le reflet fidèle... Glurp, vivement une version jouable !



L'interface de jeu semble ultra-simple : une boussole et le décompte des munitions sont les seules données présentes à l'écran.



DreamWorks aime puiser son inspiration dans le cinéma. La preuve avec un débarquement à la Spielberg !

Par Elwood

leur sortie dans votre Micromania !

CRASH BANDICOOT — La vengeance de Cortex

C'est au tour de la PS2 de mettre en scène l'un des plus célèbres jeux de plateforme.

MARIO KART SUPER CIRCUIT

Mario Kart enfin adapté sur portable ! Tranches de rigolade assurées !

SHAUN PALMER'S PRO SNOWBOARDER

Le nez dans la poudreuse mais les pieds bien au sec !

RAYMAN M MULTIPLAYER

Rayman signe son grand retour sur PS2 dans un nouveau genre de jeu combinant course et shoot en multi-joueur.

Harry Potter L'ÉCOLE DES SORCIERS

Retrouvez l'univers d'Harry Potter dans des aventures pleines de magie et d'humour !

STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Des animations fluides, un mode 2 joueurs, des graphismes fins et colorés, une maniabilité digne d

Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

VOUS AVEZ AIMÉ (OU DÉTESTÉ) UN JEU ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

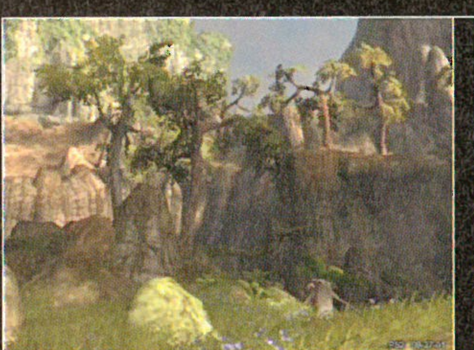
VOUS VOULEZ ACHETER UN JEU ? Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr

- 13 MICROMANIA AUBAGNE - Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE - Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN - Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN - Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON - Tél. 03 80 28 08 88
- 31 MICROMANIA TOULOUSE - Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE-LABÈGE - Tél. 05 61 00 13 20
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC - Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER - Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX - Tél. 02 54 27 44 40
- 44 MICROMANIA NANTES - Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN - Tél. 02 51 79 08 70
- 45 MICROMANIA ORLÉANS - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE - Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS - Tél. 02 41 25 03 20
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 - Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES - Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT - Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE - Tél. 03 21 31 63 51
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN - Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH - Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE - Tél. 03 88 07 27 18
- 68 MICROMANIA MULHOUSE - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON ST-PRIEST - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS - Tél. 02 43 52 11 91
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD - Tél. 02 43 84 04 79
- 74 MICROMANIA ANNECY - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 MICROMANIA MAYOL - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 MICROMANIA AVIGNON - Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD - Tél. 04 90 81 05 40



Outcast II : The Lost Paradise **Machine : PlayStation 2 • Disponibilité : Hiver 2002**



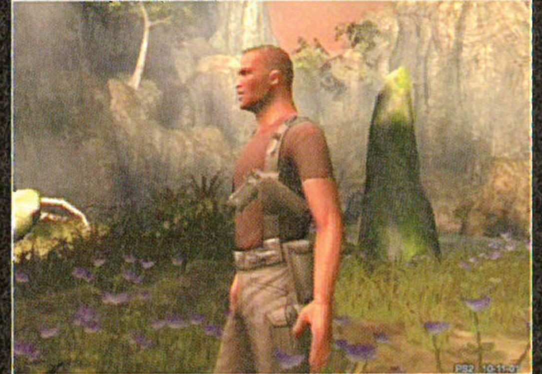


La planète Adlepha 02 dans toute sa splendeur artistique. À couper le souffle, tout simplement.

FOR EYES ONLY

D.R.

DANS LA GRANDE SÉRIE « TRIBUNE LIBRE DES GRANDS PENSEURS DE NOTRE SIÈCLE », C'EST AVEC « ZENITUDE » QUE JE REÇOIS, POUR LES FÊTES DE NOËL, MONSIEUR LAMA DALAÏ QUI NOUS VIENT DU TIBET. NOUS VOUS ÉCOUTONS CHER AMI. « LA SENSATION D'ÊTRE HEUREUX OU MALHEUREUX DÉPEND RAREMENT DE NOTRE ÉTAT DANS L'ABSOLU, MAIS DE NOTRE PERCEPTION DE LA SITUATION, DE NOTRE CAPACITÉ À NOUS SATISFAIRE DE CE QUE NOUS AVONS. » OUI, COMME L'A SI BIEN PERÇU CE GRAND SAGE, RÉJOUISSEZ-VOUS EN DÉCOUVRANT LES SUPERBES CLICHÉS D'OUTCAST II (PS2) ET BIOHAZARD (GC)... ET APAISEZ VOTRE ÂME.



De la roche, une végétation luxuriante, une légère brume pour l'ambiance... rien à dire, la réalisation laisse rêveur.





Le très nonchalant Cutter Slade effectue un retour plein de flegme. En fond, des décors qui déchirent tout sur leur passage !

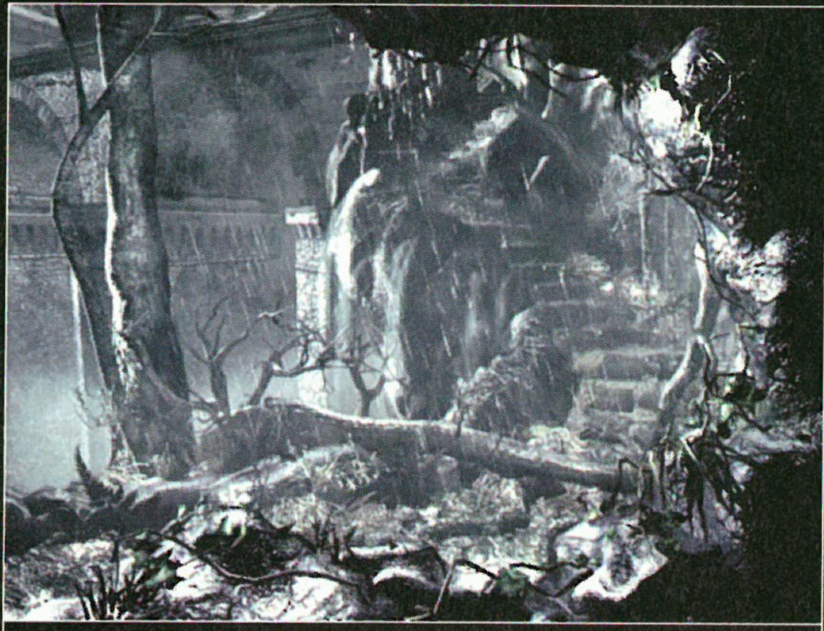




biohazard

Machine : GameCube • Disponibilité : 22 mars 2002 (Japon)





Un décor aussi inédit qu'esthétiquement somptueux. Imaginez un instant les bourrasques de vent, la pluie qui crible l'écran... aaaaaaah...









De mémoire de joueur, jamais des zombies n'avaient été aussi crades. Époustouflant et inquiétant à la fois.





Chris Redfield affiche un calme et une classe de tous les instants.







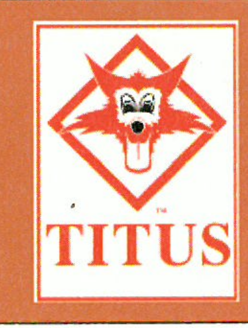
L'attention aux moindres détails, la gestion des éclairages méchamment tamisés et la modélisation de Chris... j'sais pas pour vous, mais perso, j'en peux plus !

La saga des développeurs

par Papy Chris

TITUS : Une société discrète et plus puissante que l'on croit...

L'histoire de Titus est curieuse et en tout cas révélatrice d'une tendance qui se confirme un peu plus tous les jours : désormais, le business fait tourner le monde et ce sont les accords commerciaux, les achats ou ventes de structures qui rythment la vie de certaines sociétés de jeux vidéo. En effet, à défaut de faire preuve d'un véritable talent en tant que développeur, Titus a su s'agrandir et procéder à des coups d'éclat étonnants. Explications.



Soyons tout à fait francs : le nom de Titus n'est pas associé, dans l'esprit de la plupart des joueurs, à une idée de qualité, de rigueur et de jeux d'exception. Non, Titus fait plutôt figure de développeur sans grande envergure et certains s'étonnent qu'il fasse encore partie du paysage vidéoludique mondial. À cet étonnement (que nombre d'entre vous jugeront certainement légitime), il existe une explication simple : Titus est désormais davantage un éditeur de jeux qu'un développeur à proprement parler, et ses intérêts se jouent désormais autant en Bourse que dans les esprits ingénieux des programmeurs sous sa férule. Mais ne brûlons pas les étapes et commençons par le commencement. La société Titus a été créée en 1985 par deux frères : Hervé et Éric Caen. Les débuts les plus marquants de la boîte se concrétisent sur des micro-ordinateurs comme l'Amstrad CPC, qui reste dans mon cœur une des machines les plus attachantes de l'histoire des jeux vidéo (j'avais 13 ans quand j'ai eu mon CPC 6128 ; je me souviens même du jour précis : le 13 décembre 86 !). Avec des titres comme Fire & Forget II, Crazy Cars II, Titan (un jeu de réflexion avec une bille qu'il fallait faire évoluer dans des labyrinthes ; j'ai passé des heures dessus !) ou encore Prehistorik 2, Titus a fait honneur au CPC et les « vieux » de ma génération ne peuvent que lui en être reconnaissants. Titus tentera de mettre en scène une mascotte dans un jeu fort logiquement nommé « Titus the Fox », et ce dès 1992. Ce petit renard héros d'un jeu de plate-forme réussi (quoique assez conventionnel) connaîtra surtout un succès d'estime. Du CPC et du PC, il sera ensuite adapté sur Game Boy (93) et GB Color (2000), des consoles parfaites pour accueillir ce genre de jeu. La dernière mascotte en date s'appelle Kao le kangourou, et il devrait bientôt sévir sur GB Advance...



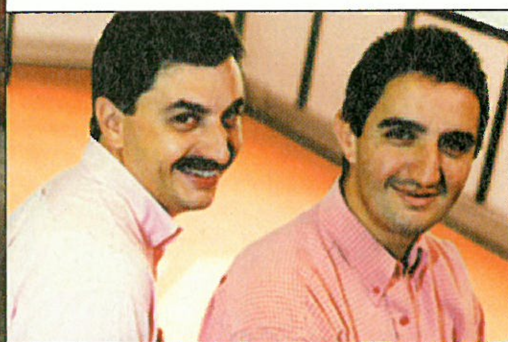
Hercule, sur N64, se révèle d'une qualité comment dire... discutable.



Voici les prévisions de Titus jusqu'en 2003. La PS2 et le PC représentent presque 50 % des perspectives de développement.



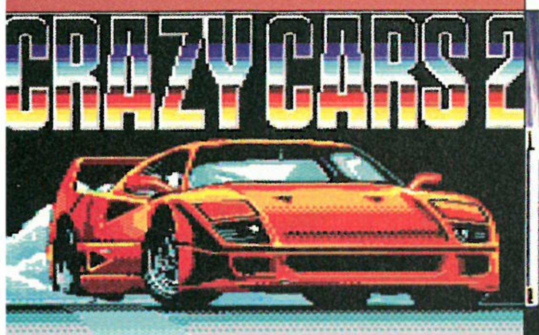
Xena, sur N64, propose des effets spéciaux... amusants.



Hervé et Éric Caen, fondateurs de Titus.

Le marché s'étend. Les ambitions de Titus aussi.

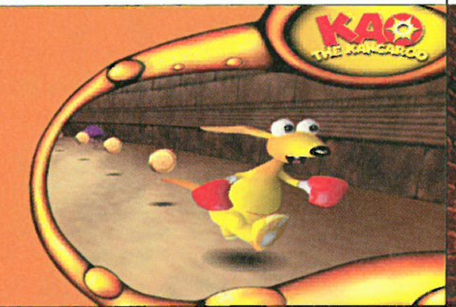
Titus s'intéresse rapidement aux consoles de jeu et à l'essor que connaissent notamment les machines 16 bits au début des années 90. Si l'on s'intéresse à la Super Nintendo, par exemple, on peut citer des titres développés par Titus comme The Blues Brothers, Prehistorik Man ou encore Lamborghini American Challenge. En cherchant bien, on trouve également des titres moins connus comme Realm, ou encore The Brainies. Avec l'avènement des consoles 32 et 64 bits, Titus se concentre principalement - cela peut paraître surprenant - sur la Nintendo 64. On verra alors naître un certain nombre de titres plus ou moins bons, de Roadsters à Blues Brothers 2000, en passant par Virtual Chess 64 ou encore l'hallucinant Superman (qui a été proclamé plus mauvais jeu de l'année 99 par le site Gamespot ; on ne peut même pas dire qu'ils exagèrent). La Game Boy



Crazy Cars 2 : un excellent jeu sur CPC ! Et plus tard sur ST et Amiga !



Superman est incontestablement un des 10 plus mauvais jeux de la N64. Le Top Ten de la honte...



Kao le kangourou est développé par une société polonaise inconnue : X-Ray Interactive.

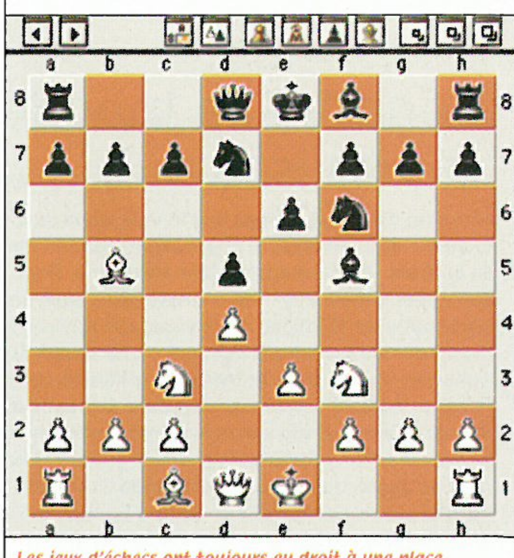


Voici une image de Titan (une image fixe hein, pas le jeu), développé en 1989.

reste, de son côté, une des priorités du groupe, qui sait pouvoir développer des titres à moindres frais sur une console qui se vend très bien partout dans le monde. Le calcul se révèle assez juste.
La recherche de licences est également perpétuelle chez Titus, qui sait qu'en s'appuyant sur un nom ou une marque célèbre ses produits se vendront de manière a priori rentable. Lorsqu'on se penche sur le sujet, on découvre d'ailleurs un nombre de jeux « à licence », déjà sortis ou en production, assez impressionnant. Il y a eu Lamborghini, Superman ou encore les Blues Brothers, on l'a vu, mais il ne faut pas oublier non plus Hercule et Xena (GB et N64), Virtual Kasparov (sorti sur PSone et prévu sur GB Advance), Fort Boyard (prévu sur GB Color), Top Gun (PS2) ou encore Robocop (prévu sur PS2, GB Color et GB Advance). Mais attention, Titus n'est pas le développeur de tous ces jeux ! On peut même dire qu'il l'est seulement d'une minorité. Car, on l'a dit au début, Titus est désormais avant tout un éditeur et il supporte surtout des jeux développés par des sociétés qui, souvent, lui appartiennent. Nous allons tenter d'expliquer cela dans le prochain paragraphe qui ressemblera, pour le coup, un peu à la rubrique Business Pad.

Le syndrome World Company

Titus s'intéresse très tôt au continent nord-américain, et la société crée une filiale dès 1988 aux États-Unis (Titus Software Corporation). C'est cette implantation rapide aux États-Unis qui permet à l'éditeur français de nouer des liens avec d'autres sociétés du milieu du jeu vidéo et de tisser petit à petit un solide réseau de relations. Ses ventes s'effectuent donc autant en Europe (45 % du chiffre d'affaires pour l'exercice 2000/2001) qu'aux États-Unis (52 % du CA ; reste 3 % pour le reste du monde). Pour information, Titus a désormais des bureaux à Paris, Los Angeles, Londres, Hambourg, Madrid, Oslo et Tokyo. Pas mal... Si l'on compte tous les développeurs annexes que Titus a « récupérés », l'entreprise compte au final près de 700 employés sur la planète. Mais comment cela est-il possible ? L'explication est simple. En octobre 96, Titus entre en Bourse. Nous n'allons pas entrer dans le processus qui résulte de ce fait, mais sachez simplement que suite à cela, la société a « levé » de l'argent. Ce pognon a été investi pour financer l'acquisition de deux studios de développement en 98 : Digital Integration et BlueSky Software. Un premier pas avant un coup d'éclat plus retentissant : en 99, Titus devient en effet actionnaire majoritaire d'Interplay, puis de Virgin Interactive. Au final, on le voit, Titus possède un catalogue de titres impressionnant, puisqu'en tant qu'éditeur, il peut se vanter de pouvoir présenter des titres comme Baldur's Gate 2, Giants, MDK2 ou encore Sacrifice du côté d'Interplay (tout ça sur PC). Cela sans oublier Dino Crisis 2, Resident Evil 3, Worms ou encore Lotus Challenge du côté de Virgin Interactive. Virgin distribue en Europe l'ensemble des jeux développés par le groupe, ainsi que les titres développés par des éditeurs tiers (comme Capcom, on l'a vu). Interplay, de son côté, distribue les produits en Amérique du Nord et du Sud. Enfin « distribuait », car un accord a récemment été passé avec Vivendi Universal Publishing pour la distribution en Amérique du Nord. Tous ces détails ne sont pas franchement passionnants, je vous l'accorde, mais ils démontrent à quel point les accords passés, les rachats, les contrats concernant le développement, l'édition ou la distribution de jeux sont importants et s'entrecroisent sans cesse. Parmi les autres investissements, citons la participation de TF1 à hauteur de 5 % dans le capital de Titus, ou encore l'association de Titus avec PlaySoft Inc, une société cherchant à imiter, en Europe et aux États-Unis, les succès des services payants au Japon (avec notamment les jeux sur téléphone portable utilisant la technologie WAP ou UMTS). Tout n'est néanmoins pas rose pour Titus, qui a vu le cours de son action chuter de façon vertigineuse cette année, pour atteindre un abyssal 3,31 euros le 15 octobre dernier (l'action valait 58,80 euros quelques mois auparavant !). Dans un monde où tout peut se construire ou être balayé en un instant, nul ne saurait dire quel destin attend la marque au renard. Le conte populaire veut toutefois que l'animal soit malin. Les frères Caen nous ont prouvé qu'ils pouvaient l'être aussi...



Les jeux d'échecs ont toujours eu droit à une place privilégiée dans le catalogue Titus (ici, Virtual Chess II).

A suivre...

Bu$iness Pad

PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

Le jeu vidéo : un business à part entière

Respirons tous ensemble. Ayé, les jeux vidéo remontent tout doucement la pente. Ayé, les millions de millions de dollars recoulent à flots, le monde devient plus humain, les papillons virevoltent gaiement dans le ciel, tout le monde se donne tendrement la main en signe de... c'est beau de rêver. Hum, quoi qu'il en soit, Konami domine la planète zeux vidéo, la PlayStation 2 effectue un réveil fracassant, Microsoft et Nintendo se tirent la bourre pour bétonner leur lancement américain... quant à l'Europe, elle reste toujours aussi fantomatique. Et puis, il y a plein de news « business-ifiantes » de la muerte ce mois-ci, alors perso, je vous conseillerais de laisser glisser vos ch'tits n'yeux sur ces deux pages. Enfin, moi j'dis ça, mais vous êtes libre, hein, attention, vous faites bien ce que vous voulez...



And the winner is...



Retrouvez chaque mois le Top 5 des meilleures ventes japonaises et européennes, toutes consoles confondues. À cause des impératifs de bouclage, les tops présentés ont été arrêtés à la première semaine de novembre et prennent en compte les résultats de l'ensemble du mois précédent. Nos sources sont les magazines *Weekly Famitsu* (Japon), *CTW* (Europe) et l'enseigne Score Games (France).

TOP 5 JAPON
1- Shin Sangoku Musô 2 (Koei/PS2)
2- King of the Beast DX (Sammy/PS2)
3- Time Crisis II (Namco/PS2)
4- Pikmin (Nintendo/GC)
5- The Tetris (Success/PSone)

TOP 5 EUROPE
1- GTA III (THQ/PS2)
2- FIFA 2002 (EA/PS2 et PSone)
3- Pokémon Crystal (Nintendo/GBC)
4- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)
5- Mario Kart Advance (Nintendo/GBA)

TOP 5 FRANCE
1- GTA III (THQ/PS2)
2- FIFA 2002 (EA/PS2 et PSone)
3- Pokémon Crystal (Nintendo/GBC)
4- Headhunter (Sega/DC)
5- Gran Turismo 3 A-Spec (Sony/PS2)

Sega VS le monde capitaliste

Alors qu'on pensait Sega sur la voie de la surpuissance intellectuelle et financière, le champagne semble devoir rester encore au frais. Ainsi, d'après *Core Magazine*, Sega devrait clôturer son année fiscale 2001 (fin en mars 2002) avec une sympathique perte nette de 15 milliards de yens, soit environ 900 millions de francs de notre monnaie agonisante. La classe, surtout qu'il était question d'un profit estimé à 2,1 milliards de yens. Perduuu ! Premier accusé : la chute abyssale des actions Sega. Un marasme boursier qui a bien évidemment touché de plein fouet les actions apportées par Isao Okawa (feu président de Sega), qui auraient perdu près d'un tiers de leur valeur en moins d'un an. Cependant, la plupart des analystes restent confiants sur l'avenir du géant nippon, et sa nouvelle politique d'édition devrait porter ses fruits dans les années à venir. C'est tout ce qu'on leur souhaite, parole de joueur (NDTraz : et de boursicoteur !).

TÉLEX

Chez Sony Corp., **il n'y a pas que le commerce PlayStation dans la vie.** Résultat, la maison mère vient de présenter de mauvais résultats pour son deuxième trimestre. Ainsi, alors que les analystes tablaient sur un bénéfice de 650 millions de yens, la perte s'élève à 13,2 milliards de yens. Argh. Toutefois, pour Sony Computer Entertainment Japon, les cieux semblent se dégager enfin puisque **les résultats de ventes ont doublé, passant de 122 milliards de yens à 243 milliards de yens...** permettant ainsi de dégager un profit de près de 4 milliards de yens (environ 240 millions de francs). Pas mal, lorsqu'on se rappelle que les quatre précédents trimestres s'étaient révélés catastrophiques. La PS2, « sauveuse » de Sony ? C'est désormais plus qu'envisageable.

Lorsqu'il s'agit de baptiser ses nouvelles « créations », il n'y a pas de problème, Matsushita assure grave. Sachez donc que **le très design combiné DVD/GameCube se nommera finalement : « Q » !** Un point c'est tout. Ce sympathique instrument de haute technologie (ça fait classe comme appellation) sera commercialisé au Japon à partir du 14 décembre pour 39 800 yens (soit un peu moins de 2 400 francs). Histoire de tâter le terrain, Matsushita prévoit un approvi-

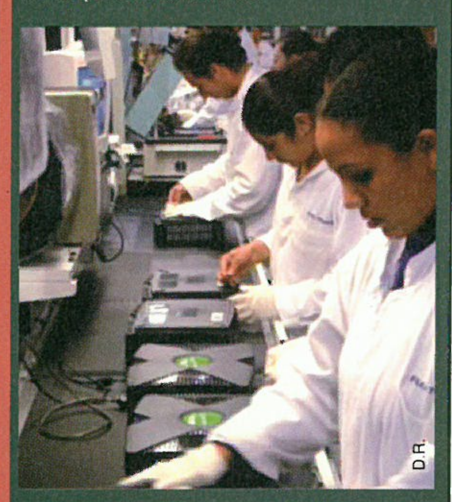
D.R.

TÉLEX

sionnement de 15 000 unités par semaine, histoire d'atteindre tranquillement les 100 000 pièces avant la fin de la première année de commercialisation. Quant à une éventuelle exportation... euh... oui, oui, moi aussi. Dernière minute : Angel, alias Bat-Troncho, m'annonce que Q ne verra jamais le jour en dehors de l'archipel. Pour une surprise...

Afin d'éviter que leurs nouveaux bureaux européens ne prennent déjà la poussière, **Capcom Europe a décidé de mettre le paquet sur la sortie de Devil May Cry.** Et lorsqu'il s'agit d'accompagner le dernier bébé de Shinji Mikami, les millions coulent à flots... Ainsi, jusqu'à Noël, publicité et marketing coûteront près de 20 millions à Capcom, ce qui représente tout simplement le plus gros budget de lancement pour l'éditeur. Vivement le 30 novembre...

Ayé, **l'usine Flextronics (en difficulté financière, hum), basée à Guadalajara au Mexique, carbure à fond pour produire les Xbox du lancement américain.** Le 15 novembre, yé mé permet dé lé rappélé. Et à quoi ça ressemble, une chaîne de montage Xbox ? Eh bé, à un grand tapis roulant avec de zentilles damoiselles de blanc vêtues. Chaque semaine, ce sont près de 100 000 unités qui devraient ainsi parvenir aux boutiques américaines.



D.R.

Pour une nouvelle, c'est une bonne nouvelle. Eh oui, d'après Konami, **Silent Hill 2 remporterait un énorme succès avec près d'un million de jeux vendus en l'espace d'un mois !** J'm'explique. Ainsi, malgré un lancement en demi-teinte au Japon (un chouïa plus de 100 000 exemplaires écoulés), les Américains semblent plébisciter la création de la Silent Team avec près de 550 000 jeux vendus. Apprenez aussi que près de 350 000 exemplaires ont déjà été réservés en Europe. Des résultats aussi prometteurs que mérités pour un titre inoubliable.

Le malheur des uns

Perdu ! Ah ça pour être dég, ils le sont les Américains. Hum, enfin j'me comprends bien sûr ils ne vivent pas des moments supra agréables actuellement, mais en plus, on leur reporte la possibilité de jouer à la PS2 online. Prévus pour la frigorifiante fin d'année, les adaptateurs Broadband & Co ne devraient finalement pas arriver avant le printemps 2002 ! Tout comme le disque dur, dont la date de sortie a elle aussi été repoussée à la fin du premier trimestre 2002. Pour l'instant, l'info n'a pas été officialisée, mais il suffit de lire la notice de Tony Hawk 3 (le jeu étant muni d'un mode online) pour mieux comprendre. Aucun des accessoires officiels ne permettra de se connecter au Net avant le printemps 2002 ! Un point c'est tout. Reste à voir si des modems USB seront distribués par des éditeurs tiers dans les mois à venir... Sinon, bah ils resteront bien « dégoutifiés », nos amis Ricains ! Ce qui ne sous-entend pas pour autant que le malheur des uns fasse celui des autres, puisque pour l'Europe, la PS2 online c'est pour dans ouatmille ans. Au mieux...

Et le gagnant de Noël est...

Aux États-Unis, on apprécie bôôôcoup les études de marché, les prévisions de charlatans et autres visions capitalistes à deux dollars. Ainsi, et même si mes propos semblent peu ordonnés, sachez que d'après le rapport PlayDate 2001, c'est bel et bien la PlayStation 2 qui cartonnera à Xmas (comme on dit là-bas). Pour info, cette étude tout ce qu'il y a de plus sérieuse réunit les opinions des 25 plus grosses chaînes de commerce et établit un classement des meilleures ventes potentielles, histoire de mieux constituer ses stocks d'avant-fêtes. On apprend aussi que Metal Gear Solid 2 devrait être la meilleure vente côté software, que Nintendo placera 4 de ses jeux dans le Top 10, et surtout que, malgré une trentaine de titres annoncés, Microsoft ne parviendra pas à intégrer ce classement ! Ça craint pour Bilou si les entrailles vaudou disent vrai... Quoi qu'il en soit, voici le classement établi par PlayDate (par ordre alphabétique) :

Prévisions du Top 10 USA Noël 2001

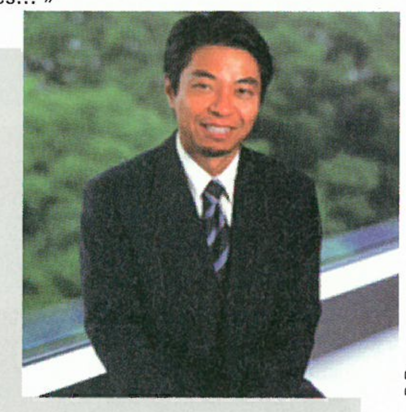
Gran Turismo 3 A-Spec
(PlayStation 2 / SCEA)
Jimmy Neutron : Boy Genius
(Game Boy Advance / THQ)
Luigi Mansion
(GameCube / Nintendo)
Madden NFL 2002
(PlayStation 2 / Electronic Arts)
Mario Kart Super Circuit
(Game Boy Advance / Nintendo)
Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty
(PlayStation 2 / Konami)
Rocket Power
(Game Boy Advance / THQ)
Super Mario Advance
(Game Boy Advance / Nintendo)
Super Smash Bros. Melee
(GameCube / Nintendo)
WWF SmackDown! Just Bring It
(PlayStation 2 / THQ)

D.R.



Lorsque Square se confesse

« Bah euh, c'était mieux avant quand même. » Voilà, de manière ultra-réductrice, ce que l'on pourrait retenir de l'entretien-choc accordé par Hisashi Suzuki (président de Square) au réputé journal *Nikkei Business*. Le thème principal : l'après-Super Famicom, avec en fil rouge le déclin de l'activité de Square, qui, d'après Suzuki, a péché en se rendant trop dépendant de la série Final Fantasy et de Sony. « Notre plus grande ennemie, c'est notre fierté », a même avoué cet homme, généralement plus accro à la célèbre langue de bois. Le boycott de Nintendo aurait aussi cruellement fragilisé la société nipponne, dont les choix stratégiques de l'époque 32 bits semblent aujourd'hui clairement remis en cause. Dernier coup de fouet masochiste : Hisashi Suzuki aurait cité Yamauchi San (président de Nintendo) qui avait prévenu Square, il y a de ça quelques années, du danger qu'il encourait à trop se séparer de la Nintendo 64. Alors, gigantesque mea culpa ou véritable appel du pied en faveur de Nintendo ? Il ne s'agit pas du premier commentaire dans ce sens en tout cas. Encore plus étonnant lorsqu'on sait que Sony vient de rentrer massivement dans le capital de Square... et que les dernières paroles de Suzuki à propos de Sony proclament que le succès de la PSone n'aurait pas été le même en l'absence de Square. « Vanité des vanités... »



D.R.

Zique Pad

Oyez, oyez braves lecteurs, c'était écrit dans les annales célestes, cette fin d'année 2001 devait s'achever sur un miracle ! Oui, réjouissez-vous mes frères, car la commercialisation officielle d'une B.O. de jeu vidéo en France vient de passer d'utopie à réalité ! Non, vous ne rêvez pas, au même titre qu'Invincible de M.J., tous les bons disquaires vous proposeront l'album des musiques de Silent Hill 2. Une excellente initiative, pour un non moins excellent CD que je ne pouvais résister à vous présenter ! La preuve, le voici (enfin le texte qui en parle, les photos, tout ça quoi), là, juste en dessous de ce texte que je rallonge exprès pour maintenir un vrai-faux suspense à trois euros. Et puis, comme je vous aime bien et que Noël restera toujours Noël, je vous conseille tout particulièrement le très « oldies but goodies » Soul Blader aux sonorités Super Nintendo de derrière les fagots. Allez, tous mes vœux pour l'année 2002 et vive les poissons volants...

par Gollum

Silent Hill 2

- **Référence** : KMCA 120 • **Compositeur** : Akira Yamaoka
- **Durée** : 73'17 (30 plages)

ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP ZP

Silent Hill, premier du nom, avait frappé un grand coup. Mélodies dissonantes à souhait, atmosphères dont la « glauquitude » n'avait d'égale que l'aspect torturé des sonorités, une B.O. certes mythique, mais qui se subissait néanmoins plus qu'elle ne s'écoutait réellement. Aujourd'hui, soyons très clairs, Silent Hill 2 surpasse son aîné dans tous les domaines. Thèmes plus travaillés, plus structurés, ambiances toujours plus pesantes mais paradoxalement plus émouvantes, instruments exploités avec justesse... C'est une certitude, Akira Yamaoka tient ici son chef-d'œuvre. Ainsi, contrairement au premier album qui sombrait dans un registre « expérimental sans concession », cette B.O. s'articule autour de plages à la force inouïe servies par des percussions explosives et des riffs de guitares électriques bien rageurs. Bien évidemment, à l'image du ténébreux et obsédant The Darkness That Lurks In Our Mind, les plages atmosphériques à donner froid dans le dos existent encore, mais elles n'occupent cette fois-ci qu'un petit tiers de l'album. C'est incontestable, les compositions ont vraiment gagné en maturité. La nervosité, le malaise ambiant, ainsi que la mélancolie inhérente à l'aventure transpirent dans chaque morceau. Allez, je ne résiste pas à prendre l'exemple de The Reverse Will, une plage assez étonnante, bien plus torturée qu'il n'y paraît. En effet, derrière le rythme nonchalant et le souffle suave de la flûte traversière, la simple perception des paroles fragiles de Laura laisse un sentiment ambigu. Histoire de pousser le malaise toujours plus loin, les maniaques remarqueront que la plage dure 3'33... Doublée, elle passerait à 6'66, si vous voyez ce que je veux dire. Dans un registre complètement différent, Promise et Love Psalm se révèlent juste fantastiques. Des ruptures de rythme, une énergie palpable et toujours cette ambivalence entre espoir et désespoir. Saisissant. True, même si elle reste simple dans son expression, prendra une tout autre ampleur après avoir fini le jeu, tant l'amère tristesse qui s'en dégage vous prendra aux tripes. Pour l'anecdote, apprenez avec un étonnement « étonnifiant » qu'outre les B.O. de Silent Hill, ce très cher Akira Yamaoka n'est autre que le compositeur officiel des musiques de la série Winning Eleven ! « Naaaan ! Paaaas possibleuh ? Il est trop ouf dans sa tête ce compo ! », vous répondrait Juloxokans, mais c'est pourtant la vérité vraie, mes frères. Comme quoi, ce créateur de génie modèle les sons, passant d'un genre à l'autre avec une rare maestria. Pour conclure, mais vous le savez déjà bande de gros malins, ATTENTION ÉVÉNEMENT : la B.O. de Silent Hill 2 est officiellement commercialisée en France depuis le 23 novembre ! Au-delà de l'excellente initiative de Konami (que nous ne féliciterons jamais assez), la remarquable qualité de l'album est un argument suffisant pour faire craquer tous les fans de bonne musique..

Avis

Quel bonheur ! Un album de musique de jeu est, enfin, commercialisé en France et il se révèle exceptionnel. Un seul conseil : ruez-vous dessus. Primo, vous découvrirez une B.O. envoûtante. Deuzio, les musiques de jeu commenceront à sortir du ghetto. Tertio, je me fais 24 francs sur chaque CD vendu... Trouzio-okans, même pas dans mes rêves les plus fous.



Attention, il s'agit là de la jaquette japonaise, un tantinet plus suggestive que notre version française...



Que d'émotions, voici la première B.O. de jeu vidéo officiellement disponible en France.

LA MUSIQUE ADOUCIT LES MŒURS... LE PORTEFEUILLE AUSSI

Pour se procurer ces fameux albums, il existe diverses solutions. Soit vous visitez des boutiques telles que Tonkam ou Konci si vous êtes Parisien, soit vous croisez les doigts pour que votre revendeur importe ce type de CD si vous habitez en province. Sinon, un seul moyen bien pratique et efficace (on trouve absolument tout !) : le Net. Voici les meilleurs sites, bien évidemment sécurisés (tous testés sans problème), qui proposent ce type d'articles. Il est même possible d'effectuer des commandes particulières. La classe, en un mot. Selon les sites, les délais de livraison oscillent d'une semaine à un mois.

***CD JAPAN** (le Must incontournable)*
(www.cdjapan.co.jp)
GAME MUSIC ONLINE
(www.gamemusic.com)
ANIME NATION
(store.yahoo.com/freethought/index.html)
TOKYO POP
(www.tokyopop.com/tokyopop)
THE PLACE
(www.the-place.com)

NB

Noter la musique est un exercice complexe. Qui suis-je, moi, pour me permettre de définir quel album dispose de compositions de qualité ou quel autre vous détruira les oreilles en deux secondes ? Bon j'avoue, dans ce dernier cas, il y a peu de chances pour que j'en parle, tout simplement parce que Zique Pad ne rassemblera que la crème des crèmes de la musique de jeux vidéo. Pourtant, parmi les chefs-d'œuvre que nous vous proposerons, certains d'entre vous devront effectuer des choix. On ne peut pas tout avoir, paraît-il. Chaque mois, vous retrouverez donc des petites notes pour vous guider un peu mieux. Il s'agit plus d'appréciation. Tiens, un petit exemple, histoire que vous ne soyez pas perdu. Une note de 8/10 correspond à un excellent album. Tandis qu'une note de dix « ZP » équivaut au chef-d'œuvre ultime, aussi bien au niveau de la composition que de l'orchestration. Il s'agit de l'œuvre qui vous transcendera pendant des siècles. Rappelez-vous : Zique Pad fait la part belle à la qualité et aux compositeurs de talent. Rien qu'à eux. Ouvrez bien vos oreilles !

Zone Of the Enders

• **Référence** : KMCA 98 • **Compositeurs** : Maki Kirioka, Norihiko Hibino, Akihiro Honda • **Durée** : 66'29 (29 plages)

Premier bébé d'Hideo Kojima sur PlayStation 2, Zone Of the Enders (Z.O.E. pour les intimes-okans) avait bénéficié d'un habillage des plus sympathiques. Toutefois, malgré ses allures de « shoot métaphysique de l'espace intersidéral », Z.O.E. ne faisait pas dans la dentelle, nous conviant à des joutes nerveuses entre méchas. Bien évidemment, pour rythmer ces violents ballets, notre pote Hideo s'est permis de contacter non pas un mais trois compositeurs, chargés de nous concocter une B.O. aux saveurs « électro-symphonifiantes « qui n'en veut. Moui, mé zancore ? Eh bien pour les connaisseurs, sachez que Z.O.E. cultive un vague air de ressemblance avec Einhänder (voir Zique Pad 108). Vous retrouverez ainsi cette même énergie, ces morceaux dopés à l'adrénaline pure qui apportent une pêche folle à celui qui les écoute. Les BPM s'affolent, les sonorités se distordent à volonté, comme dans la plage Residential Block. Et même si l'originalité n'est pas ultra-présente, cela ne fait pas l'ombre d'un doute : l'ambiance guerrière du titre éclabousse l'album à chaque nouveau track. Mais cela suffit-il pour faire un bon album ? Pas si sûr. En effet, afin de ne pas s'adresser qu'aux amoureux de sons technoïdes, nos trois compositeurs se sont attelés à l'écriture d'une dizaine de plages plus calmes. Ainsi, la seconde partie de l'album verse plus dans la j-pop mielleuse à souhait. Soubresauts de piano pour le côté innocent, vagues suintements de violons et violoncelles pour susciter quelques émotions... sans oublier les chœurs « trop merveilleux » (© Aziz). Pourtant, même si, à l'image de A Light With A Name of Hope (le générique de fin), ces morceaux ne resteront pas dans les annales, il faut néanmoins sortir du lot l'exceptionnel Kiss Me Sunlights (le thème d'ouverture), juste splendide car doté d'une orchestration riche et d'une mélodie vraiment touchante. Petite remarque : l'album ne contient pas l'intégralité des musiques du jeu. Certes, le nombre d'absences est minime, mais il est assez étonnant de remarquer que certains morceaux particulièrement poignants en font partie. Dommage... car il faudra aussi se procurer le single pour mettre la main sur certains d'entre eux.

Avis

Hormis l'absence de quelques morceaux, cet album reste néanmoins assez satisfaisant pour tout fan d'ambiance techno. Dans la veine d'Einhänder, l'album de Z.O.E. dégage une vraie force, même s'il ne surprend que rarement.



Soul Blader

• **Référence** : APCG-4021 • **Compositeur** : Yukihide Takekawa
• **Durée** : 58'15 (21 plages)

Avant de vous parler de cette B.O., et histoire de m'assurer de ne pas être tout seul à tripper dans mon coin, sachez que Soul Blader, jeu d'aventure/action d'Enix, est bel et bien sorti en France sous le nom - attention, subtilité - de Soul Blazer ! L'un des meilleurs titres du genre sur Super Nintendo, et surtout une bande-son qui, malgré son âge (près de dix ans !), reste toujours aussi sympatoche. Qu'il n'y ait pas de malentendu, je l'avoue : la qualité des synthés fait méchamment tache aujourd'hui. C'est un fait, Soul Blader dispose du cachet officiel « Bontempi Approved », mais que voulez-vous, malgré ce sérieux handicap, le charme persiste. Pourquoi ? Eh bien tout simplement car les compositions de Yukihide Takekawa s'illustrent par une fougue, un aspect martial et héroïque qui font souvent défaut aux musiques de jeux vidéo actuelles. Dès le thème d'intro, le ton est donné. Les tambours guerriers soulignés par les cors confèrent un cachet très solennel à l'ensemble, avant de carrément sombrer dans le mystique avec The Shrine of the Master et ses inoubliables accords à l'orgue ! Magistral, tout simplement. Dans le fond, cette B.O. s'articule autour de deux éléments principaux : les thèmes des villages successivement empreints d'une atmosphère guillerette ou mélancolique (Into the Dream), et les thèmes des donjons, bien plus rythmés et exaltants, comme le prouve si bien Lostside Marshes. Personnellement, le thème final, Battle With Deathtoll, restera parmi mes préférés dans le genre, tant la tension monte crescendo, tant la musique transcende avec force les images qu'elle accompagne. Sans parler du générique de fin baptisé Koibito No Inaiyoru, véritable petit chef-d'œuvre regroupant à lui seul toutes les sonorités et les mélodies chères à l'époque Super Nintendo. Pour les nostalgiques de cette période bénite, ce seul morceau vaut amplement le détour. Vous dire que l'album propose même une version réarrangée avec instruments live et chant jap' de ce dernier morceau restera assez anecdotique tant l'original reste supérieur. J'en ai tout à fait conscience, ceux qui ont découvert les jeux avec la PlayStation & Co risquent d'éprouver les frissons de la honte à l'écoute de Soul Blader... Quant aux vieux de la vieille, même s'il ne s'agit pas de l'album ultime, c'est toutefois l'extase assurée !



Avis

Lorsque j'ai redécouvert cet album couvert de poussière, un raz-de-marée de souvenirs a eu vite fait de me pousser à le réécouter. Résultat, un grand moment de nostalgie, pour une B.O. qui stigmatise à merveille l'âge d'or du jeu vidéo.



NetP@d Les infos chaudes du Net

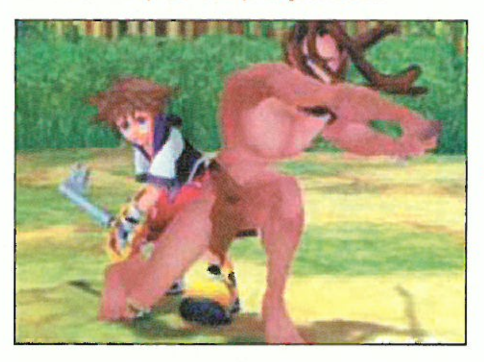
PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

En ces temps troublés où l'on espère, pour Noël, que le monde ne va pas sombrer dans le chaos, je jette un regard désabusé à travers les vitres de ma fenêtre, et je me sens encore plus mélancolique en me rappelant que devant chez moi, il n'y a nul paysage bucolique, nulle montagne enneigée, nulle mer aux reflets mordorés... Non, il y a un vis-à-vis oppressant qui me donne l'impression, tous les jours, de faire partie d'une émission live de l'Académie des 9. Sic... Et dire que pendant ce temps-là, Kendy se la donne grave avec ses plantes...

PSone, PlayStation 2

À la date du 30 septembre 2001, Sony a mis sur le marché mondial **19,57 millions de PS2** et **88,26 millions de PlayStation** première génération. Un résultat excellent qui devrait encore être boosté, notamment en Europe, par la baisse de prix de la console et l'arrivée imminente des fêtes de Noël...

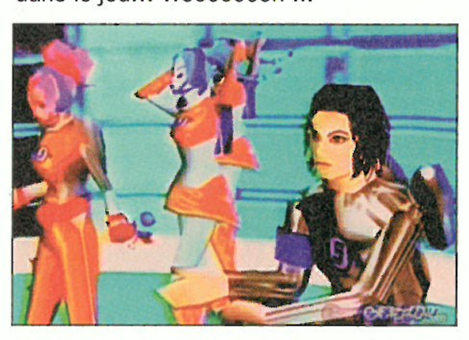
Kingdom Hearts, nous l'avons déjà dit, est un jeu qui – surprise – propose un cross-over entre les personnages de Square et ceux de Disney (la licence ultime). Aux dernières nouvelles, Tarzan et ses compagnons (Jane, Clayton, Kerchak...) vont eux aussi tenir compagnie à Cid, à Mog ou aux Chocobos. Si ce jeu ne plaît pas aux enfants, je ne vois pas quel titre, en 2002, sera susceptible de faire un carton auprès des plus jeunes...



Square aime décidément s'essayer aux simulations de sport et prévoit un nouveau jeu de base-ball pour mars 2002. Son nom ? **Professional Baseball – America and Japan**. On y trouvera, comme son nom l'indique, des joueurs des ligues japonaises et américaines (ce qui est une première). Bien entendu, ce jeu risque de ne jamais sortir en Europe, vu que chez nous, le base-ball rencontre autant de succès que le football aux États-Unis...

La liste des **jeux les plus vendus** au Japon cette année (période d'avril à octobre 2001) est assez éloquente, puisque les quatre premiers titres du top sont des jeux PS2. On trouve sans surprise Final Fantasy X en première position, avec 2 363 028 exemplaires vendus. En deuxième position, il y a Gran Turismo 3 (1 633 260), puis Everybody's Golf 3 (742 107) et enfin Devil May Cry (562 803). Un joli plébiscite pour la console de Sony.

Space Channel 5 Part 2, prévu au printemps 2002 sur PS2, verra le personnage principal du jeu, Ulala, utiliser ses pas de danse pour s'opposer aux « Shadow aliens ». À noter : l'apparition de Michael Jackson dans le jeu... Woooooooh !!!



From Software nous précise que son prochain jeu, **Armored Core 3**, dans lequel on pourra voler des armes à ses adversaires, supportera un mode 4 Joueurs avec câble iLink, donnant ainsi la possibilité de connecter plusieurs PS2 entre elles. Une option qui intéressera les joueurs bourgeois, ainsi que leurs amis...

Sony prévoit de sortir une édition spéciale de Gran Turismo en janvier prochain au Japon : **Gran Turismo Concept 2001 Tokyo**. Ce jeu, proposé à tout petit prix (3 200 yens, soit environ 200 francs) mettra en scène une vingtaine de prototypes, et ce sur au moins cinq courses différentes. Parmi les voitures présentées, on trouvera notamment la Pod Aibo (Sony/Toyota), la GT-R Concept (Nissan) ou encore la Dualnote (Honda). Voir aussi les News Japon pour plus de détails !



Spécial sites lecteurs



Finissons cette partie PlayStation avec différents sites lecteurs, puisque le rythme semble être pris et que vous m'envoyez régulièrement vos liens. Bravo pour vos efforts, continuez comme ça...
http://fantasymovies.online.fr :
un site consacré essentiellement à FFX, avec notamment des vidéos qui vous donneront forcément envie de vous essayer à ce titre exceptionnel.
www.fullgamers.com :
un site dédié principalement aux consoles Sony, pour le moment, mais qui s'étoffera dès le début de l'année prochaine avec la GameCube, la GBA, la Xbox et même des jeux PC !
http://rpgcorner.free.fr :
comme son nom l'indique, ce site s'intéresse aux RPG, et ce sur de nombreuses plates-formes (PS, DC, Super Famicom... même Nec !). Un site réalisé par des fans, pour des fans, pour reprendre la formule consacrée.
www.mazgames.com :
un site marocain (ce n'est pas si courant) que je n'ai malheureusement pas pu visiter car au moment précis où j'écris ces lignes, la connexion Internet est dead à la rédac. Grrrr... (NDTraz : ouais, ben moi j'y suis allé et je peux vous dire que dans l'ensemble c'est plutôt bien fait, avec pas mal de liens, de jolies images, des mises à jour régulières, bref, c'est très clair, bravo... à part certains textes, écrits dans un français Nostradamusien ! Remarquez, c'est peut-être ça, le Maroc Style ! ;-)


REDECOUVREZ VIRGIN MEGASTORE.
NOUVEL ESPACE NUMERIQUE. JEUX / CD ROM / DVD / CD / MP3. 52 AVENUE DES CHAMPS ELYSEES.



PAR CHRIS ET ANGEL (cdelpierre@hfp.fr, adavila@hfp.fr)

Dreamcast, Sega

Une news qui me laisse plein d'amertume… Les ventes de **Dreamcast** ont enfin dépassé les **10 millions dans le monde**. Dix millions de vrais joueurs, sans aucun doute !

Pour « célébrer » comme il se doit la vente de la toute **dernière Dreamcast** très prochainement, Sega US a fait savoir qu'une console spéciale sera mélangée au dernier lot. On ne sait pas ce qu'il y aura dans la boîte, mais face aux questions en tout genre qui ont été posées, Charles Belfield s'est juste contenté de dire « **qu'elle vaudra bien plus que de l'or !** ». La dernière livraison se fera courant décembre, alors si vous faites un saut dans le coin (après tout, ce n'est qu'à des milliers de kilomètres) et que vous êtes du genre Gontran Bonheur, vous savez ce qu'il vous reste à faire.

La Sonic Team et AM2 de Sega continuent de développer activement sur **Xbox**. Des jeux, mais aussi des applications qui permettront l'utilisation du jeu en réseau accessible à partir de Zone.com. De même, le développement sur Dreamcast est terminé pour Sega. La preuve, Gun Survivor 2 Biohazard Code : Veronica est réservé à la PS2, The House of the Dead 3 est délocalisé vers la Xbox. Quant à Propeller Arena, il est purement et simplement annulé. Finalement, pour sa Dreamcast, Sega ne travaille plus que sur Space Channel 5 Part 2, NFL 2K2, NBA 2K2 et World Series Baseball 2K2. Et encore, ils ne seront en vente que par l'intermédiaire de leur boutique en ligne, D-Direct. Les temps sont durs pour les possesseurs de Dreamcast !

Sega a déjà établi son plan pour les deux prochaines années. L'objectif est de vendre **35 millions de jeux** à travers le monde **d'ici l'année 2003**. Pour cela, la branche sport devrait tourner à plein régime (vu que le marché du sport constitue 20 % des ventes américaines, on les comprend). Le tout bien évidemment sera multi-plates-formes, comme ça pas de jaloux ! Cela dit, la PS2 s'affirme comme le partenaire numéro 1 de Sega grâce à un nombre de consoles en circulation plus élevé. D'ailleurs, le support du disque dur PS2 devrait aussi être exploité par la firme. De plus, l'éditeur a l'intention d'utiliser ses anciens titres de manière intelligente. Par exemple, il semblerait qu'un jeu d'aventure intégrant les personnages de **Virtua Fighter** soit au programme. De même, les jeux NIGHTS, D et Enemy Zero devraient bénéficier d'une nouvelle vie.

Sega a annoncé que le développement d'une **carte** destinée à l'**arcade** compatible avec la **Xbox** était en cours de développement. Cependant, les Naomi ne cesseront pas d'exister pour autant, les deux systèmes cohabiteront dans le bonheur (y compris avec la future Naomi 3).

Xbox

Cette fois c'est sûr, **Zulo** va s'acheter une **Xbox ! Shenmue 2** sortira sur la console de Microsoft, tout comme Phantasy Star Online. Sega, ou comment rentabiliser le développement d'un jeu !

Le planning officiel de Sega concernant la **Xbox** est le suivant :
- 22 février 2002 : Jet Set Radio Future
- Courant février 2002 : Gun Valkyrie - Sega GT 2002 (suivi de Sega GT Append Disc et Sega GT Online)
- Mars 2002 : The House of the Dead 3

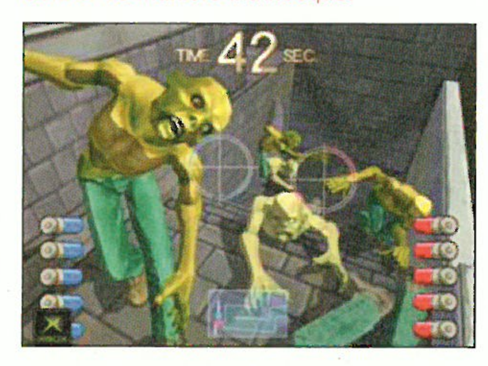
La version **Xbox** de **Silent Hill 2** (qui gagne le sous-titre « Restless Dream ») ne sera pas une simple conversion. Si le jeu restera graphiquement relativement similaire à celui de la PS2, il inclura tout de même un **scénario supplémentaire** totalement original, nommé « Born From A Wish », qui permettra de jouer avec Maria, ce qui donnera 5 heures de jeu supplémentaires tout de même !



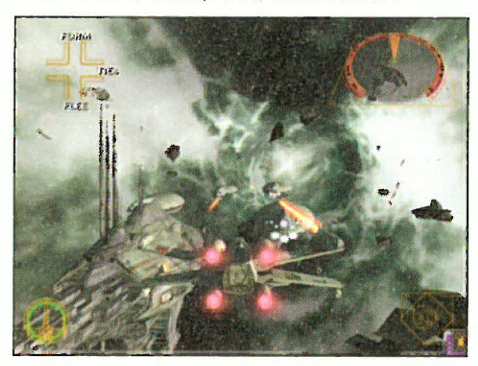
Les **périphériques** pour **Xbox** de constructeurs tiers commencent déjà à pointer le bout de leur appendice nasal. Ainsi, **Radica** vient de présenter ses futurs modèles. Le lot comprend un pad, un stick arcade et une carte mémoire. Avec un peu de chance, le pad sera plus ergonomique que le modèle officiel. D'ailleurs, ça me fait penser à cette grande phrase que Zulo le philosophe a sorti en soupesant la manette durant un de ses rares moments de lucidité : « Tu te rends compte, avec la Xbox, ce sera la première fois que les pads des constructeurs tiers seront meilleurs que les officiels ! » Ben ouais, t'as sans doute raison mon gars. En tout cas c'est sympa, tu m'as évité de trouver une conclusion à la news, merci pigeon !



Oh mon dieu, **The House of the Dead 3** a aussi cédé à la mode du **cell shading**, ou manga-dimension. Comme Jet Set Radio et des dizaines d'autres jeux qui ont suivi, les zombies s'habilleront à la mode cartoon et changeront aussi radicalement d'aspect. Après enquête parmi les rédacteurs du magazine, il y a du pour et du contre, du oui et du non, de la spiritualité… Bref, c'est sur Xbox, et on attend de voir ce que cela va donner de manière intrinsèque.



Le pied ! **Star Wars Rogue Squadron II : Rogue Leader**, en plus de se présenter comme le titre le plus impressionnant sur **GameCube**, contiendra des **bonus** dignes d'un véritable film DVD. En effet, en réussissant certaines missions, on aura accès à un making of, divers reportages, ainsi qu'à des commentaires audio sur tous les niveaux et cinématiques que contient le jeu. Une excellente idée qui incitera peut-être les autres développeurs à faire de même. Il est vraiment trop fort, Goïtre-Man !



GameCube, N64

Hudson a annoncé que leur **dernier jeu sur N64** sortira au Japon en décembre. Devinez de quoi il s'agira ? Je vous le donne en mille, **Bomberman 64 : Last Attack**. Cela dit, on nous annonce un retour aux sources. Le titre sera jouable à 4 simultanément (encore heureux, pour un Bomberman…) et la représentation sera entièrement en 2D (à l'ancienne, quoi…).

Konami a annoncé que **Jikkyou World Soccer 2002** sortira sur **GameCube**. Non, ne vous emportez pas, il s'agit de la version KCEO d'ISS, à savoir celle qui n'est pas terrible. Enfin, ne nous avançons pas trop non plus, ils feront peut-être un effort cette fois !

Capcom semble prêt à mettre le turbo pour sortir tous les **Resident Evil** prévus sur **GameCube** le plus rapidement possible. L'éditeur a l'intention de sortir (accrochez-vous) RE 1, RE 2, RE 3 : Nemesis, RE Code : Veronica, RE 4 et le 0 en un an pile-poil. En sachant que le remake du premier sort le 22 mars 2002 au Japon, le dernier (à savoir le 4) devrait sortir le 22 mars 2003. Va falloir s'activer ! Cependant, j'ai bien peur que les gens chopent une boulimie de Resident/biohazard !



Gollum vous en parle dans la rubrique Business Pad, mais pratiquant moi-même le journalisme total de l'École Robert Namias, je me dois de préciser que la **Q** de **Panasonic** ne devrait jamais sortir en Europe. Non, jamais, jamais... c'est officiel ! On n'aura donc jamais de Q ! Je sais, c'était facile.

Arcade, portables, divers

Pour les apprentis **vampires** comme **RaHaN**, **Nintendo** a commercialisé au Japon, depuis le **21 novembre**, une version **noire** de la **GBA**. Avec ça, il pourra se balader fièrement en soirée goth avec sa portable 32 « teubs » autour du cou (à côté de son crucifix) en faisant la fameuse danse du balai qu'il maîtrise à la perfection. Une version orange-citrouille sortira aussi en même temps, mais ça l'intéresse déjà beaucoup moins.



On le sentait venir depuis des mois ; à présent, l'annonce a été officialisée par la compagnie elle-même : **SNK n'est plus**. Après de nombreux mois (années ?) dans la tourmente économique, le développeur/constructeur a dû fermer ses portes. Les possesseurs de NEO-GEO et autres fans de jeux de baston se sentiront sûrement orphelins. Voici la traduction du message que l'on trouve sur le site en guise d'adieu. Vous allez voir, c'est émouvant. D'ailleurs, j'en pleure, snirf... :
« Chers NEO-GEO fans/clients, c'est avec le plus grand chagrin qu'en automne 2001, SNK fermera ses portes. Ce sont vos encouragements qui nous ont motivés à faire de meilleurs jeux pour les fans de SNK. Nous aimerions profiter de l'opportunité pour remercier chacun d'entre vous pour votre aide constante depuis la constitution de la société en juillet 1978. Sans votre soutien, SNK Corporation n'aurait pas pu exister pendant 23 ans. Du fond du cœur, merci encore ! »
Et pour ceux qui veulent garder une trace de tout ce bonheur numérique, vous pouvez aller sur le site **www.neogeo.co.jp** et télécharger le **fond d'écran collector** qui résume toute l'histoire de SNK.



Le dernier jeu SNK, The King of Fighters 2001, n'est même pas distribué par la firme. C'est **Sun Amusement** qui s'en charge depuis la mi-novembre. D'ailleurs, la compagnie développera aussi la version 2002 qui sortira... en 2002.

Global A Entertainement a annoncé un nouveau titre dans la catégorie horreur/aventure pour la **GBA**. **24 Hours Ghost Resident** vous mettra dans la peau de trois jeunes étudiants qui pénètrent dans une maison (hantée) à la recherche de leur... chat. Bien évidemment, la baraque sera remplie de fantômes, esprits maléfiques et autres pièges à c... Prévu pour le 10 janvier 2002, le titre supportera le multijoueur et permettra de jouer à 4 simultanément. Je ne sais pas exactement comment ça va se dérouler niveau gameplay, mais une chose est sûre : ça a l'air rudement beau, ma foi.

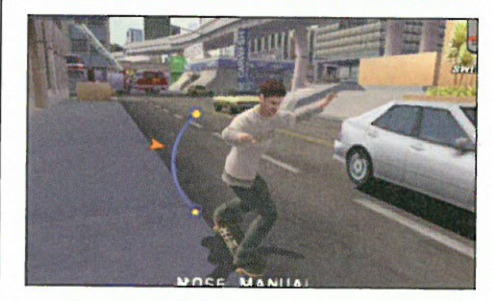


Hop, un petit screenshot de la version **WonderSwan Color de Golden Axe**. Le jeu sera identique à l'original de 1989, avec quelques persos supplémentaires. Vive le trip revival...



En attendant de jouer à **Metal Gear Solid 2**, les joyeux possesseurs d'une connexion à « l'Internet » peuvent aller mater la publicité japonaise qui accompagnera le lancement du jeu. Snake powah ! Ça se passe là : www.konami.co.jp/osirase/hot/1105mgs2/mgs2-01.rm.

Aux **États-Unis**, la guerre **entre la Xbox et la GC** va être « chanmaille ». Annonce après annonce, les deux constructeurs n'arrêtent pas de se tirer la bourre pour gagner l'intérêt de futurs clients. Cette fois, c'est Nintendo qui envoie un coup de skate dans la tronche de Microsoft en annonçant que Tony Hawk's Pro Skater 3 sera disponible dès le lancement de leur console. Activision se la joue agent double, du coup, puisque l'éditeur a signé un contrat concernant la distribution de la Xbox en Allemagne. En effet, que ce soit au niveau matériel ou pour les jeux, Activision se chargera de l'approvisionnement de la majorité des boutiques. Haaa... Berlin, ton univers impitoyaaaable !



Un représentant du site de **Toys'R'Us** a affirmé que les **réservations** de tout leur stock de **GameCube** ont été huit fois plus rapides que pour la Xbox. Cela dit, l'information est à prendre avec des pincettes, vu que les quantités de consoles mises en vente n'ont pas été précisées.

Ubi Soft s'apprête à lancer son **portail** de jeu en réseau. Ubi.com accueillera les parties multijoueurs des jeux PC issus de la société. Si je vous en parle, c'est parce que des serveurs pour les titres consoles sont aussi prévus.

J'ai encore un peu de place, alors je vais en profiter pour vous couper toute **productivité**. **www.vectorlounge.com/04_amsterdam/jam/flamjam.html**. Personnellement, grâce à ce petit jeu, un **vieux fantasme** est devenu réalité.

SOURCES (LISTE NON EXHAUSTIVE) : Gaming News, FGNonline, Next-Generation, Sega Holic, Madman's cafe, Gamespot, Game Online, Fastest Game News online, CEX, GodMars Sky...

www.neoayato.com tél : 0491555919

NEO - AYATO

t maintenant place aux vrais joueurs

éo géo cart:

fighting jp	399 F
fighting 2	299 F
all star	499 F
journey	349 F
lip	299 F
fury 2	179 F
fury 3	699 F
fury special	279 F
ers history	399 F
upplex	229 F
y fight	599 F
4'	699 F
5'	799 F
6'	799 F
9'	1499 F
blade	1399 F
slug 3 us	2999 F
urai spirits 1	249 F
urai Spirits 2	279 F
urai Spirits 4	2399 F
ge reign	1299 F
oku	449 F
oku 2001	2699 F
er brawl	599 F
wings 2	1299 F
icks 2	269 F
heroes 2	199 F
heroes 2 jet	399 F

utres titres
sponibles sur
e site web !

o geo pocket:

Fury 1st	199 F
-2	199 F
ourai shodown 2	229 F
urf master	249 F
blade	349 F
s Capcom	349 F
	399 F
lei	299 F
oarder	249 F
tion	299 F
puyo	299 F
Slug	299 F

Néo géo cd:

Real bout special	199 F
Real bout	129 F
Fatal fury special	169 F
Fatal fury 3	99 F
Samourai spirits 2	79 F
Galaxy fight	89 F
King of monsters 2	249 F
Samourai Rpg	249 F
Far east of eden	299 F
Savage Reign	149 F
Kof 94'	89 F
Kof 95'	99 F
Kof 96'	129 F
Kof 99'	399 F
Kof Quizz	249 F
Soccer brawl	199 F
Art of fighting 2	99 F
Flying power disk	249 F
Sidekicks 2	99 F
Baseball Stars 2	249 F
Samourai Spirit 3	199 F

Neo geo MVS:

Kof 99'	649 F
Pulstar	449 F
Blazing star	699 F
Mark of the wolves	1099 F
Real bout	199 F
Fatal fury special	149 F
Last blade	349 F
Last blade 2	599 F
Ganryu	1999 F
Prehistoric isle 2	1899 F
Twinkle star sprites	899 F
Ninja master	749 F
Shock troopers	999 F
Nightmare in the dark	2399 F
Strikers 45	1699 F

Des tonnes
de titres toujours
disponible sur le
www.neoayato.com
site sécurisé SSL !

Super famicom:

Seiken densetsu 3	349 F
Far east of eden 0	149 F
Bahamut Lagoon	349 F
Final fantasy IV	349 F
Final fantasy V	349 F
Final fantasy VI	349 F
Rudora no hio	449 F
Y's V	349 F
Contra spirits	449 F
Zelda 3	349 F
Live a live	299 F
Rockman 7	399 F
Rockman x3	449 F
Castlevania XX	449 F
Joe and mac 3	349 F
Final fight	249 F
Final fight guy	449 F
Final fight 3	1099 F
Gundam cross space	249 F
Gundam Z	269 F
Turtle in time 4	399 F
Dbz rpg 2 599	599 F
Romancing saga 3	299 F
Chrono trigger	249 F
Rockman et forte	349 F
Star ocean	449 F
R type 3	499 F

MEGADRIVE jap:

Golden axe 2	299 F
Kid cameleon	99 F
Wonderboy 5	199 F
Thunderforce 2	149 F
Thunderforce 3	249 F
Thunderforce 4	299 F
Bare knuckle 2	299 F
Sonic 3	249 F
Dragon ball Z	199 F
Gunstar heroes	399 F

vous cherchez un
titre? contactez nous :
ayato@ayato.fr

Saturn jap:

Rockman X 3	299
Rockman X 4	349
Rockman 8	299
Layer Section	199
Falcom classics 1	349
Slayer royal 1	199
Slayer royal 2	199
Soukyogurentai	399
Hokuto no ken	399
Eve the lost one	199
Kingdom grand prix	449
Vampire savior	249
X men vs street	299
Marvel vs street	399
Street zero 3+RAM	499
Battle garega	649
Street fighter movie	399
Street collection	249
Puyo puyo dungeon	199
Shining force 3 sc 1	199
Shining force 3 sc 2	699
Shining force 3 sc 3	199
Robo taisen F	249
Evangelion	169
Evangelion 2nd Imp.	149
Apocalypse IV	249

Jaguar Neuf:

Iron soldier	99
Dragon	99
Tempest 2000	99
Bugsy	99
Theme park	199
Syndicate	199
Cannon fodder	199
Cybermorph sans b.	49

Catalogue papier ou cd
disponible au prix de 39
déductible sur votre
prochain achat ^_^

Bonnes fêtes à tous
et un grand MERCI
à nos clients.

stalgique, passionné, collectionneur et surtout joueu

se trouve le plus gros stock de jeux video imports Européen

Un seul click suffit : **www.neoayato.com**

Avec plus de 2000 produits toujours disponibles, le site neoayato est une référence en la matière.

Catalogue en ligne, paiment sécurisé assuré Fia-Net, livraison en 48 heures et les meilleurs prix de France sont quelques éléments qui ont fait de ce site le N°1.

aystation Jap:

ercrisis &	
Raystorm	299 F
kers 45 2	199 F
icing blade	299 F
99'	399 F
ket fighter	349 F
hazard DS DC	399 F
hazard 2 DS	399 F
wlancer	399 F
/II Internation.	499 F
grisser I & II	269 F
nourai 4	369 F
95'	229 F
l bout	249 F
dominated M	399 F
cross VFX 2	449 F
n Evangelion	299 F
it mission 2	199 F
ogear US N	699 F
es destiny 2 us	469 F
anthology	649 F
chronicles	579 F
actics	349 F
uto no ken	499 F
al slug	349 F
2 legend	399 F
98'	349 F
gokumusou	269 F
cula Chronicles	499 F
ishin RPG	399 F
ishin Fight	399 F
tlevania X	399 F
pachi	299 F

Nintendo 64 jap:

Ogre battle	199 F
Bangaio	499 F
Sin and punishment	449 F
Zelda ocarina	249 F
Fighting cup	199 F
Star soldier	249 F

Nec hu card :

Voir sur le site prix à partir de 19 francs !

Nec super cdrom:

Cal II	49 F
Far east of eden II	549 F
Far east kabuki den	149 F
Far east Ziria	249 F
Yuna 1	99 F
Legend of heroes 2	199 F
Gunbuster 2	129 F
Human sports festival	99 F
Macross tactic	299 F
Bomberman Puzzle	79 F
Cal 3	79 F
F1 circus special	129 F
Tenchi muyo	149 F
Yawara	99 F
Dracula X	999 F
Dragonball Z	349 F
Lodoss war II	299 F
Nadia blue water	499 F
R type complete	399 F
Winds of thunder	399 F

Nec cd rom2:

Y's III	249 F
Lamu stay with U	249 F
Spriggan Marks	499 F
Lodoss war	149 F
Legion	99 F
Far east ziria	129 F
Cosmic fantasy 1	149 F
Cosmic fantasy 2	149 F

Dreamcast Jap :

Bangaioh jap	399 F
Kof 99 Evolution	399 F
Mark of the wolves	469 F
Rent a hero n°1	299 F
Phantasy Star 2 us	429 F
Super Robo taisen	599 F

ART BOOK :

All about Capcom	449 F
All about SNK	449 F
All Illustration SNK 1	429 F
All Illustration SNK 2	429 F
Xenogear perfect works	799 F

Consoles:

-Néo géo cartouche + 1 jeu + cable vf	1499 F
-Néo géo cd + 2 jeux + cable vf	1299 F
-Néo géo cdZ + 3 jeux + cable vf	2499 F
-Néo géo pocket color 2eme modele+1 jeu	599 F
-Super famicom + secteur vf+cable ntsc	499 F

- Twin famicom + 2 jeux famicom	1
-Megadrive jap + secteur vf+cable ntsc	
-Saturn Jap + 2 jeux secteur vf+cable ntsc	
-Dreamcast R7 limited edition+cable v	
-Nec pc engine + 3 jeux + cable ntsc	
-Nec Duo + 5 jeux + cable ntsc	1
-Nec pc fx + 1 jeu + cable ntsc	1
-Bandai pippin en boite + cable ntsc	1
-Bandai Playdia + 2 jeux+ cable ntsc	
-Wonderswan N/B + 1 jeu	
-Coffret wonderswan + Final fantasy 1 ou 2	
-Gamegear Jap en boite	
-3Do panasonic + 2 jeux + cable	
-Console jaguar + 1 jeu+ cable vf	

Nombreux accesso et autres console sur le site web :

www.AYATC

o c'est aussi les dernières 'S PS2, ps one, dreamcast, autres manga et DVD !!!

YATO MARSEILLE 1 :
3 rue Estelle 13001
Tél : 0491556773

YATO MARSEILLE 2 :
rue Dr Escat 13006
Tél 0491379154

YATO SIX FOURS :
rue de la république
83140 Six fours
Tél 0494251925

REGLEMENT

❏ Carte bleue

N° Carte bleue

Date d'expiration

❏ Mandat-lettre

❏ Contre remboursement

❏ Chèque

Signature :

BON DE COMMANDE A RETOURNER A :

NEO AYATO VPC
92 cours lieutaud 13006 Marseille
Tél : 0491555919 Tél2 : 0491555916

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Ville : .... Code Postal : .... Tel : ....

TITRES	CONSOLES	QTÉ	PRI

Frais de port jeux :29,9frs Frais de port console :49,9frs
Frais de contre remboursement jeux : 79francs

TOTAL

Microsoft X'01

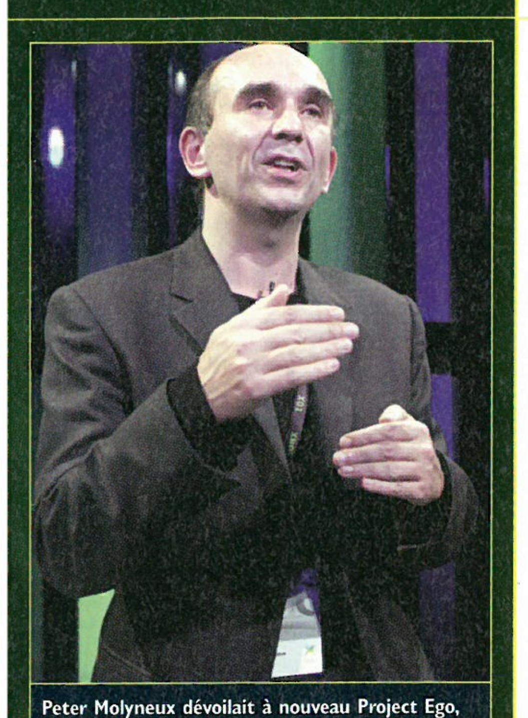
La Xbox en Europe

C'est à la mode : chacun y va de ses propres événements. Le X'01, première édition du salon européen réservé à la Xbox, a accueilli éditeurs tiers, journalistes et autres professionnels de l'industrie pour leur révéler enfin les éléments-clés de l'avenir européen de la Xbox.

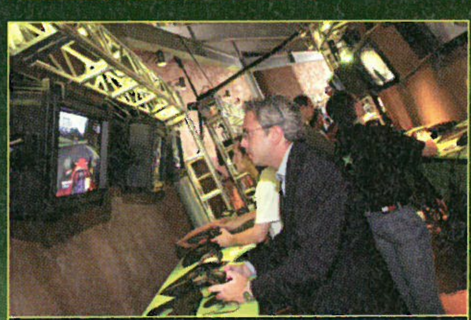
Depuis notre numéro exclusif sur la Xbox (Joypad n°105), de l'eau aura coulé sous les ponts. La GameCube a fait surface assez brillamment, la situation de la PlayStation 2 (plutôt de ses jeux) s'est considérablement améliorée, et l'ensemble de l'industrie n'en finit plus d'attendre la venue d'une nouvelle stabilité. Car il est clair que pour le moment, c'est la tempête ! Microsoft est donc à l'heure actuelle le dernier grand acteur attendu à ne pas avoir encore fait son entrée sur scène. Mais depuis le 15 novembre dernier, c'est chose faite aux États-Unis, nous donnant ainsi l'occasion tant attendue de tester le produit fini, et les jeux qui l'accompagnent. Pour l'heure, cette date correspond au bouclage de ce même numéro, et c'est contraints et forcés par les impératifs de réalisation du mag que nous nous passerons ici d'émettre un avis plus trempé sur les premiers jeux de la machine. En attendant, ce premier événement 100 % européen a donné le coup d'envoi de la dernière ligne droite avant la sortie en France, et chez nos voisins, du bloc (buster ?) Xbox.

Cannes, 300 jours de soleil par an...

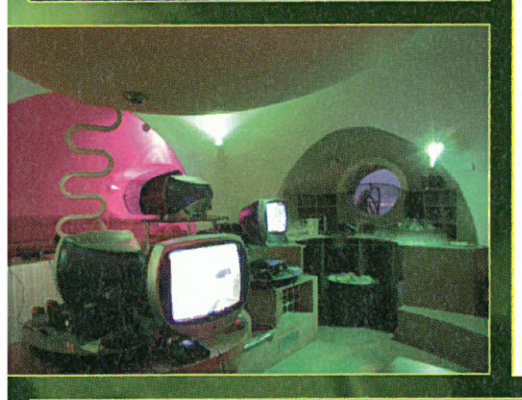
...et un lieu parfaitement trouvé pour organiser ce premier événement « X ». Rien à voir bien entendu avec les productions des étagères du haut, pour les plus de 18 ans... Pourtant, le cadre choisi pour présenter tous ces jeux, la Villa de monsieur Pierre Cardin, serait à n'en pas douter un décor idéal pour ce type de productions. Mais je m'égare, Montparnasse. Cette curieuse villa, entièrement construite sur le principe du troglodyte aux salles et au mobilier circulaires, a en tout cas rempli à merveille la fonction que Microsoft lui destinait : accueillir les plus gros éditeurs tiers, leurs jeux, les titres 1st party et tous ceux pour qui ils étaient dévoilés. En une journée et demie, il nous fut néanmoins particulièrement difficile, pour ne pas dire impossible, de « tester » tous les titres efficacement, et surtout de s'entretenir un tant soit peu convenablement avec certains des talents présents. Car une chose est



Peter Molyneux dévoilait à nouveau Project Ego, qui reste sans conteste le projet le plus ambitieux et le plus prometteur de la Xbox à ce jour.



En tout, près de 40 jeux jouables furent présentés pendant le X'01 !



indéniable : il y avait de la matière ! Nous nous sommes donc concentrés sur les plus gros titres, ceux qui étaient censés représenter la Xbox dans la catégorie « poids lourds », en quelque sorte. Nous reviendrons sur l'ensemble de ce qui était dévoilé dans les pages suivantes, mais avant, prenons les choses dans le bon sens et commençons par l'ouverture du X'01 : la conférence de presse.

Ils y étaient presque

Alors que le souvenir de la médiocre présentation de l'E3 2001 restait encore dans toutes les mémoires, Microsoft se devait de corriger le tir. Autant le dire tout de suite, l'honneur est sauf, même si, au sortir de l'événement, l'ensemble des journalistes et les autres piaillaient bien fort. Pour commencer, cette fois les différents intervenants ont parlé jeux et non chiffres. Vidéos à l'appui, trois grosses productions 1st party ont été dévoilées en grande pompe : BC, Brute Force et Rally Sport Challenge. Le premier, particulièrement discret, s'est contenté d'un speech de monsieur Molyneux et d'une photo impressionnante (voyez vous-même dans les pages qui suivent), si l'on considère l'assurance de ce dernier sur l'authenticité du cliché. En effet, on nous a bien assuré qu'il était tiré du jeu et qu'il s'agissait bien du rendu temps réel. J'attends de voir... Même chose pour Brute Force, mais avec une vidéo romancée et un tantinet plus crédible. Je vous laisse découvrir plus loin de quoi il retourne exactement. Enfin, Rally Sport Challenge, probablement le plus tangible de ces trois titres, s'annonce comme le concurrent direct d'un WRC PS2, avec une technique nettement plus poussée, Xbox oblige, et, espérons-le, un gameplay moins sujet à caution.
Les ineffables Ed Fries (vice-président département jeux de Microsoft), Lorne Lanning (Oddworld) et Seamus Blackley (directeur technique de la plateforme Xbox) ont bien entendu pris la parole eux aussi, aux côtés de Sandy Duncan (vice-présidente Xbox Europe). Chacun y est allé de son speech sur le thème éculé « avec la Xbox, ça devient réalité », « c'est la première fois qu'on a autant de possibilités », etc. Globalement, les images et vidéos ont été convaincantes, mais tout le monde attendait les données primordiales : prix de la machine et des jeux, date de sortie, volume de lancement. Et on les a eus, accrochez-vous bien : la machine sera vendue 479 € (environ 3 150 F), les jeux 69 € (environ 450 F) et la bête sortira le 14 mars 2002. Un million et demi de machines seront mises sur le marché, progressivement, entre le jour de la sortie et fin juin 2002. C'est cher ? Oui. C'est grave ? Oui et non.



Les arguments

Je vous laisse quelques secondes pour bien relire les prix. Oui, la plupart d'entre vous ont déjà le mot « scandale » dansant en lettres lumineuses dans la tête. Et nous-mêmes, qui pensions vraiment qu'elle ne franchirait pas la barre des 3 000 F, nous avons un peu de mal à avaler la pilule. D'un autre côté, plusieurs éléments doivent être pris en compte, à commencer par ce que l'on a pour ce prix-là. Côté machine, la « box » est très complète : disque dur, connectique Ethernet, chip graphique qui déchire, et au final, l'une, sinon LA meilleure, des technologies du marché. À titre de comparaison, si on devait fournir tout cela à la PS2, on aboutirait à beaucoup plus cher (en comptant l'achat de l'interface Ethernet et du disque dur PS2, dont il n'est pas sûr qu'il accepte les sauvegardes de jeu, en outre). On peut, de même, hurler sur le prix de la Memory Card (300 F), mais la possibilité de sauver sur le disque dur rend son achat facultatif. Enfin, et c'est là la vraie question, est-ce qu'au moins, pour plus de 3 000 F, les jeux font la différence ? Heureusement, oui. Au moins visuellement, de nombreux titres nous transportent dans un monde radicalement distinct. Côté intérêt, pour le moment, aucun jeu n'est réellement original, mais beaucoup proposent tout de même des innovations. Nous pourrons bien entendu avoir une idée plus précise lorsqu'on aura nos Xbox entre les pattes... bientôt. Et déjà, se profilent des projets de plus grande envergure, pour fin 2002/début 2003.
Enfin, le dernier argument, important s'il en est, c'est que Microsoft joue la carte de la qualité et... du hardcore gamer. Comparativement au jour du lancement de la PS2 en France, sortie à un prix équivalent avec très peu de titres de qualité, il est évident que cette fois, on en a pour nos sous, ce qui n'était clairement pas le cas avec la console de Sony. Mais est-il réellement intéressant de considérer cette situation passée et révolue ? Enfin, on est peut-être en droit de se demander si le hardcore gamer, désireux d'investir même à ce prix-là pour profiter de tout ceci, n'est pas un peu une gentille vache à lait. Nous n'aurons, une fois de plus, la vraie réponse qu'une fois les jeux dans nos bannettes de test. Car après tout, on en revient toujours au même constat : si les jeux tuent, le prix est justifié. Je me souviens bien d'avoir pété mon livret d'épargne pour me payer cette fabuleuse Neo-Geo en 91, la bécane de luxe par excellence. Et à l'époque, ce n'est pas 3 600 mais 5 000 F que j'ai dû débourser pour la console et un jeu. C'était honteusement cher... Il ne nous reste plus qu'à patienter, mais quoi qu'il arrive, au vu de la qualité bluffante de certains titres qui, ne l'oublions pas, sont de première génération, on peut déjà croire que sur la longueur, la Xbox convaincra. Microsoft est une énorme machinerie qui saura, à n'en pas douter, se donner les moyens de faire la différence.

PAR RAHAN

Les chiffres-clés

- Lancement européen le 14 mars 2002.
- C'est en Hongrie que seront fabriquées les machines.
- 1,5 million de machines diffusées du 14 mars à juin 2002.
- Console de jeu Xbox (manette de jeu et câbles) : 479 € (3 142,03 F)
- Jeu Xbox : 69 € (452,61 F)
- Manette de jeu : 39,99 € (262,32 F)
- Kit DVD Vidéo : 49,99 € (327,91 F)
- Carte mémoire : 49,99 € (327,91 F)
- Câble audio vidéo péritel standard : 24,99 € (163,92 F)
- Câble audio vidéo péritel avancé : 29,99 € (196,72 F)
- Une vingtaine de jeux au lancement, 1st et 3rd party confondus, une soixantaine en tout d'ici à juin 2002 !

Les jeux majeurs !
(et d'autres plus modestes)

Les jeux Xbox foisonnent. Entre ceux dont on a déjà beaucoup parlé, ceux qui sont particulièrement mineurs et ceux qui ne sortent pas avant un bout de temps, nous avons choisi d'écrémer. Voici néanmoins de quoi se rincer l'œil !



Halo est fini. À l'heure où vous lirez ces lignes, les usines de duplication auront déjà reçu le fameux « gold », qu'elles dupliqueront sans aucun doute en de très nombreux exemplaires, tant le jeu est attendu. Parmi les titres que nous suivons sur Xbox depuis plusieurs mois maintenant, Halo est dans le peloton de tête. Il fait partie de ceux qui ont la réalisation graphique la plus avancée, véritables vitrines de ce qu'il est possible d'obtenir sur la console de Microsoft. Pour le reste, nous avons bien entendu pu jouer, durant le X'01, à une version quasiment finie, et obtenir ainsi un aperçu de ses possibilités. Certains de nos doutes se sont à demi effacés, à commencer par la maniabilité. Comme chacun sait, les First Person Shooter sont plus délicats à jouer avec une manette qu'avec un clavier et une souris... accessoires dont on ne disposera pas (en tout cas au départ) avec la Xbox. Si une période d'adaptation est nécessaire, il semble néanmoins que les réglages de jouabilité aient été particulièrement affinés par rapport aux versions antérieures que nous avions essayées, à l'E3 ou au Gamestock. Halo tire partie des deux sticks analogiques de la manette Xbox, puisque c'est désormais le « schème » le plus répandu. Le stick de gauche sert au déplacement, le droit à la visée et le bouton de la tranche au tir. Mais Halo permet également de conduire nombre de véhicules, jeep, moto-jet des Aliens (les Covenants), et autres. Embarqué dans un engin, la caméra se dirige au stick droit, indiquant indirectement la direction à suivre, tandis que le stick analogique gauche gère l'accélération. Dans l'ensemble, Halo se présente vraiment sous les meilleurs auspices. La réalisation coupe le souffle, avec du bump mapping et des éclairages dynamiques par dizaines, des effets de particules étincelantes à chaque tir, des ennemis à foison, dont l'animation rend compte de chaque impact de balle avec précision... bref, un vrai régal. Halo a la pêche, c'est certain. Reste à voir le contenu scénaristique, car parmi les doutes qui n'ont pas été dissipés, la peur d'un bête shooter plane encore. De même, il apparaît clair désormais qu'on peut faire une croix sur le multijoueur en ligne. En revanche, outre le Deathmatch en écran splitté, il sera également possible de jouer les missions en Coopératif, et c'est une excellente nouvelle. De même, il devrait être possible de jouer en réseau local, en branchant plusieurs Xbox entre elles. Rendez-vous le mois prochain pour un compte rendu complet !

Y aurait-il des morceaux du décor que l'on peut détruire au lance-roquettes ? Nous verrons...

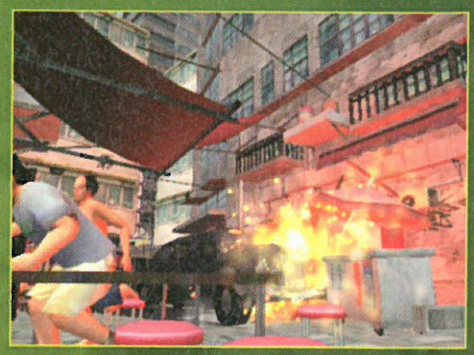
Les armes Alien pourront se révéler fort utiles : elles n'ont pas besoin de munitions. Mais elles surchauffent...

Sortie en Europe : 14 mars 2002
Genre : First Person Shooter
Éditeur : Microsoft

Wreckless

Sortie en Europe : 14 mars 2002
Genre : Courses enragées
Éditeur : Activision

La plus grosse surprise de ce X'01, à n'en pas douter, c'est ce jeu de caisses. Développé par Bunkasha Publishing, Wreckless a déjà fait une apparition dans nos pages sous le nom « Double S.T.E.A.L. », son titre nippon. Il est en effet développé par une équipe du pays du Soleil Levant, et, Dead or Alive 3 excepté, il reste l'un des jeux les plus prometteurs issus de ce côté du globe. Activision a acquis les droits d'édition, et Microsoft l'a également pris en son sein pour en faire un titre de choix, et pour cause : c'est beau à pleurer ! Toutes les photos que vous voyez ici sont issues du gameplay, et les effets de flou, de chaleur, d'étincelles, la multitude de détails, sont tout à fait réels ! Nous avons pu jouer une mission complète à Cannes, et la réalisation du titre est à tomber par terre. Le principe s'annonce assez simple au demeurant. Il s'agit d'un titre dans la même veine que Crazy Taxi, dont la progression utilise un système de missions, mais en beaucoup plus enragé : avec un moteur physique hallucinant, on détruit tout ce qui se présente devant le capot, les nombreux véhicules jouables souffrant également des cartons monumentaux que vous ne manquerez pas de déclencher au beau milieu de Hong-Kong, la ville où se situe l'action. Les piétons par dizaines courent en hurlant pour éviter de se faire renverser, les barrières et échoppes de marché volent dans tous les sens, on se croirait pour ainsi dire dans la scène du centre commercial des *Blues Brothers*, ou les plus forts moments de *Bullit*. Dans la mission que nous avons essayée, il fallait rattraper un convoi de 3 voitures Yakuza et les cartonner jusqu'à ce qu'elles explosent ! Pas très subtil, mais plutôt jouissif. Reste à voir si le gameplay sera un peu plus varié, avec des objectifs plus intéressants. En tout cas, le design s'annonce réussi, la technique annihile tout ce qu'on a vu en la matière, et de nombreux véhicules particulièrement intéressants seront disponibles, comme un transport de troupes blindé, les Monsters Trucks aux roues énormes, ou encore une réplique de la Delorean de *Retour vers le Futur* (plus d'une douzaine sont prévus). Gardez bien ce titre en tête, on ne manquera pas de vous en reparler plus en détail... et très bientôt !



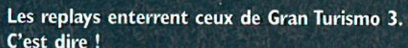




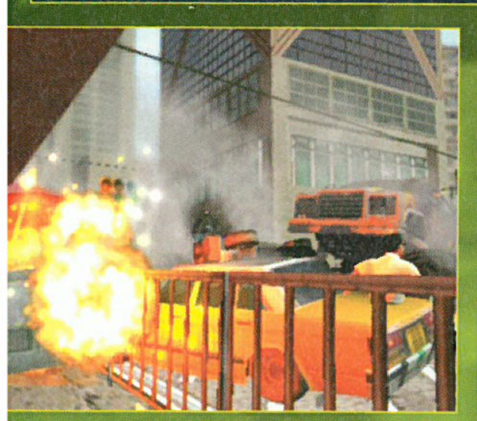
Admirez la précision et la richesse des effets : flous de chaleur, reflets de l'explosion dans la carrosserie et déformation en temps réel des véhicules.



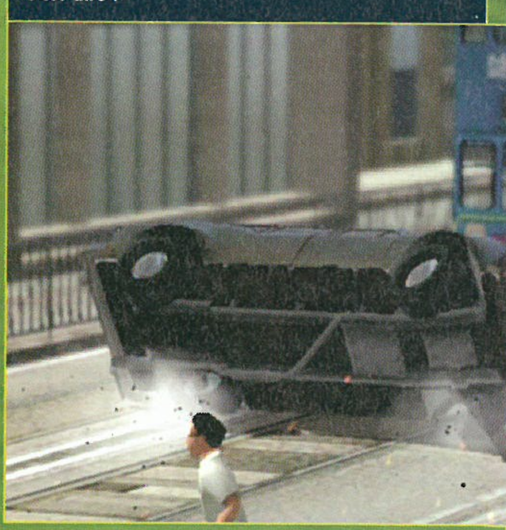
Wreckless promet une action trépidante. Prions pour qu'elle soit également variée.



Les replays enterrent ceux de Gran Turismo 3. C'est dire !

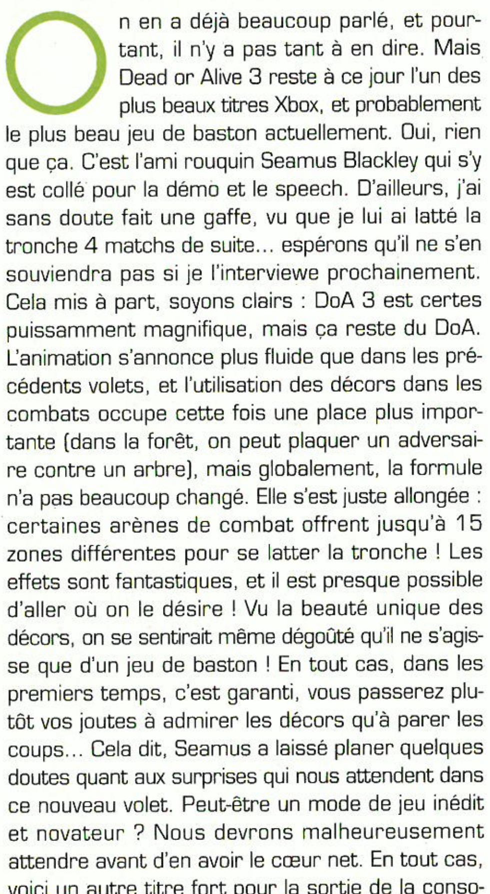






Dead or Alive 3

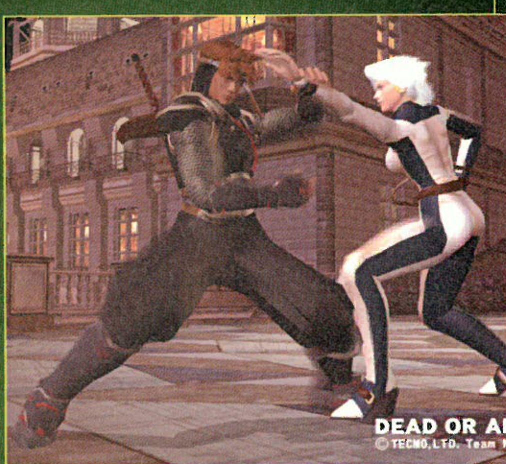
Sortie en Europe : 14 mars 2002
Genre : Combat
Éditeur : Microsoft

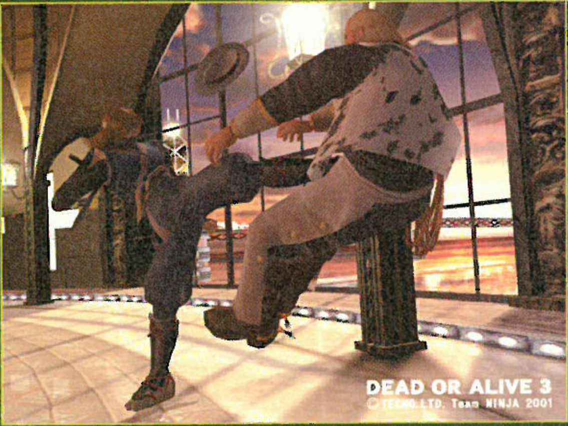


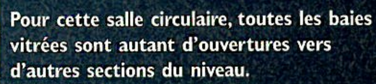
On en a déjà beaucoup parlé, et pourtant, il n'y a pas tant à en dire. Mais Dead or Alive 3 reste à ce jour l'un des plus beaux titres Xbox, et probablement le plus beau jeu de baston actuellement. Oui, rien que ça. C'est l'ami rouquin Seamus Blackley qui s'y est collé pour la démo et le speech. D'ailleurs, j'ai sans doute fait une gaffe, vu que je lui ai latté la tronche 4 matchs de suite... espérons qu'il ne s'en souviendra pas si je l'interviewe prochainement. Cela mis à part, soyons clairs : DoA 3 est certes puissamment magnifique, mais ça reste du DoA. L'animation s'annonce plus fluide que dans les précédents volets, et l'utilisation des décors dans les combats occupe cette fois une place plus importante (dans la forêt, on peut plaquer un adversaire contre un arbre), mais globalement, la formule n'a pas beaucoup changé. Elle s'est juste allongée : certaines arènes de combat offrent jusqu'à 15 zones différentes pour se latter la tronche ! Les effets sont fantastiques, et il est presque possible d'aller où on le désire ! Vu la beauté unique des décors, on se sentirait même dégoûté qu'il ne s'agisse que d'un jeu de baston ! En tout cas, dans les premiers temps, c'est garanti, vous passerez plutôt vos joutes à admirer les décors qu'à parer les coups... Cela dit, Seamus a laissé planer quelques doutes quant aux surprises qui nous attendent dans ce nouveau volet. Peut-être un mode de jeu inédit et novateur ? Nous devrons malheureusement attendre avant d'en avoir le cœur net. En tout cas, voici un autre titre fort pour la sortie de la console chez nous !



Dans ce niveau, la surface neigeuse est modifiée par les mouvements des combattants, laissant des traînées dans la poudreuse ! Arggggh !

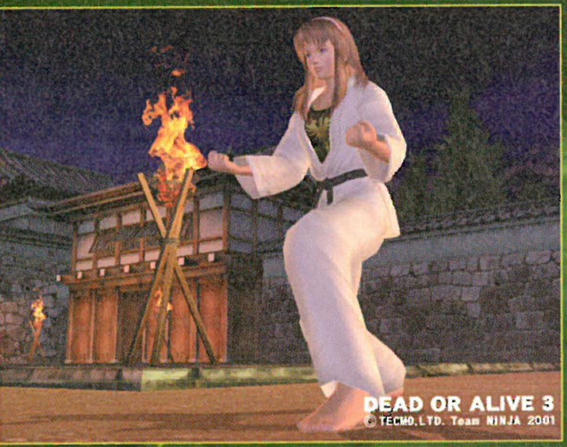


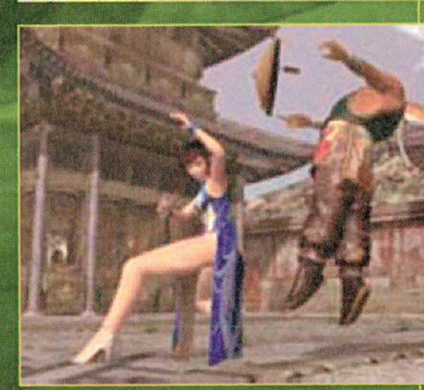




Pour cette salle circulaire, toutes les baies vitrées sont autant d'ouvertures vers d'autres sections du niveau.









Une transition qui fait mal : le combattant chute en défonçant tout, l'éclairage néon au passage !





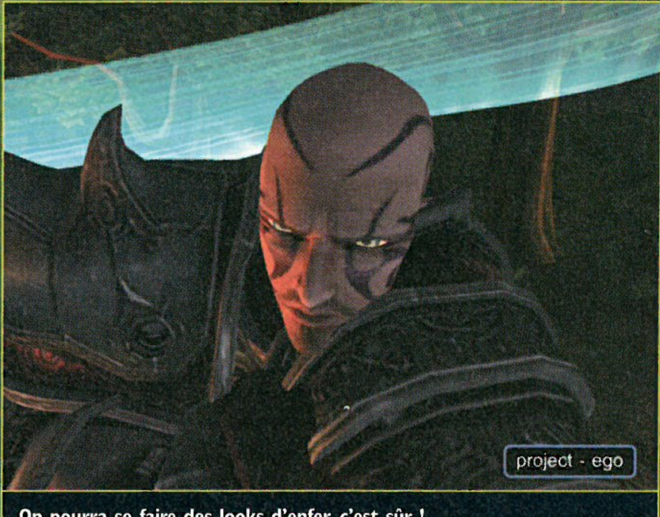
Project Ego

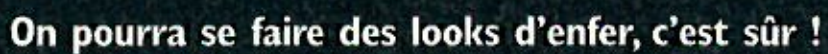
Je le dis et je le répète, Project Ego est le projet le plus ambitieux de la Xbox, et probablement une future révolution du RPG en devenir. C'est aussi le premier titre à démontrer l'importance et les possibilités offertes par la présence du disque dur. Je vous renvoie au n°110, et aux deux pages que nous lui avions consacrées au sein de notre dossier E3, pour vous rafraîchir la mémoire. Sachez que le jeu n'a pas perdu de sa superbe, bien au contraire. Le principe n'a pas non plus changé d'un iota, il s'agit toujours d'un RPG simulé, et non scripté, dans lequel chacun de vos faits et gestes contribue à modifier votre personnage, « physically and mentally », sa sociabilité, sa réputation et le monde qui l'entoure. Les premières implémentations du combat nous ont été montrées, il s'agit d'un système entièrement temps réel. Pour le moment, les animations ne sont pas très brillantes, et manquent dramatiquement de pêche... mais considérant le soin extrême apporté aux autres aspects du jeu, gageons que celui-ci sera également largement révisé. N'oublions pas que nous n'en sommes qu'au début du développement. Reste deux zones d'ombre majeures : les dialogues et le système de magie, dont on a beaucoup de mal à imaginer l'implémentation en termes de gameplay. En tout cas, Peter Molyneux et les Frères Carter ne désirent pas en communiquer davantage sur le titre avant l'année prochaine, période à laquelle Joypad fera bien entendu des pieds et des mains pour en savoir plus sur ce titre extrêmement prometteur ! Et bien entendu, une fois de plus, nous serons copiés...

Sortie en Europe : N.C. (2003)
Genre : RPG
Éditeur : Microsoft








On pourra se faire des looks d'enfer, c'est sûr !







Les plus grosses villes promettent d'être un régal à explorer.



Ça n'a l'air de rien, mais toutes les ombres portées, bougeant en fonction du soleil, apportent une crédibilité hors normes à ce monde.





Munch's Oddysee

Tout comme Halo, le dernier titre d'Oddworld Inhabitants est parti en duplication. C'est donc également une version quasi-finale que nous avons pu tripoter. Plutôt joli jusqu'ici, Munch's Oddysee s'est paré de petites touches graphiques pas piquées des hannetons pour cette ultime apparition à Cannes. Sans égaler la beauté de certains autres gros titres, il offre un graphisme très léché, et surtout un monde particulièrement vivant. La maniabilité semble réglée aux petits oignons, en partie grâce à des routines de caméra particulièrement soignées, et au final, il ne nous reste plus qu'à découvrir l'histoire et les puzzles retors que n'auront pas manqué de nous préparer les développeurs pour ce premier volet en 3D dans le monde d'Oddworld. Un titre très attendu, bien évidemment, qui, espérons-le, aura plus de succès que les précédents (acclamés par la critique, mais pas par les consommateurs...) ! Rendez-vous le mois prochain pour de nouvelles infos sur ce titre !

Sortie en Europe : 14 mars 2002
Genre : Action/Aventure/Puzzle
Éditeur : Microsoft





Les moutons-béliers-cyclopes se la donnent grave dans les champs gorgés d'herbe bien verte !

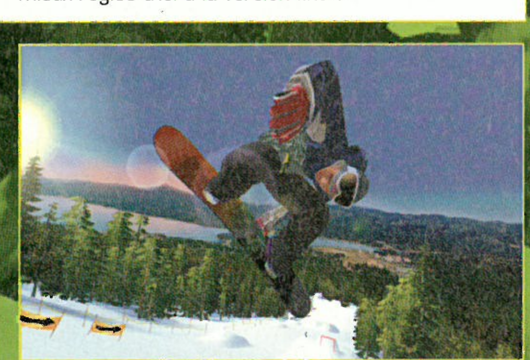
Amped

L'autre titre archi-connu qu'on a pu voir dans une version beaucoup plus évoluée, c'est Amped. Le jeu de snow a lui aussi fait des progrès graphiques ! Outre l'immensité du domaine skiable, et les passages forestiers où chaque sapin est modélisé avec précision, d'autres touches « cosmétiques » apportent une crédibilité sans précédent au titre, graphiquement parlant. Ça n'a l'air de rien, mais le simple effet de scintillement de la poudreuse sur les vallons vierges de la montagne vous transporte direct aux sports d'hiver ! Après quelques descentes, en outre, il semble que le gameplay place la barre assez haut. Pour sortir un grind, il faut assurer ! Amped paraît assez difficile, on est très loin d'un Cool Boarders ou d'un SSX. En tout cas, les descentes s'avèrent assez trippantes. Espérons que la maniabilité sera un poil mieux réglée d'ici à la version finale.





N'essayez même pas de compter le nombre d'arbres présents à l'écran !



Sortie en Europe : 14 mars 2002
Genre : Surf Freestyle
Éditeur : Microsoft

Brèves

Du côté d'Electronic Arts



Le plus gros éditeur du monde nous prépare son inénarrable clique : NBA Live 2002, NHL 2002 et F1... 2001 ! La saison 2002 sera déjà commencée, mais bon. Au moins, on ne se récupère pas la version PC pourrie, mais la version PS2 réactualisée. Reste Buffy, qui ne semble toujours pas prometteur, Simpsons, ridicule adaptation d'une série pourtant culte en jeu de course, et Cel Damage, qui risque de déclencher de sacrés fous rires en multijoueur. Tous ces titres devraient être dispos le jour de la sortie (sauf peut-être la vampirette).

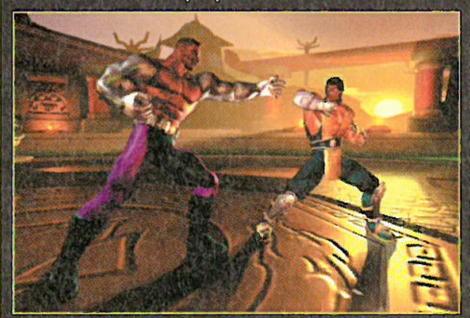
Bruno Bonnel présente

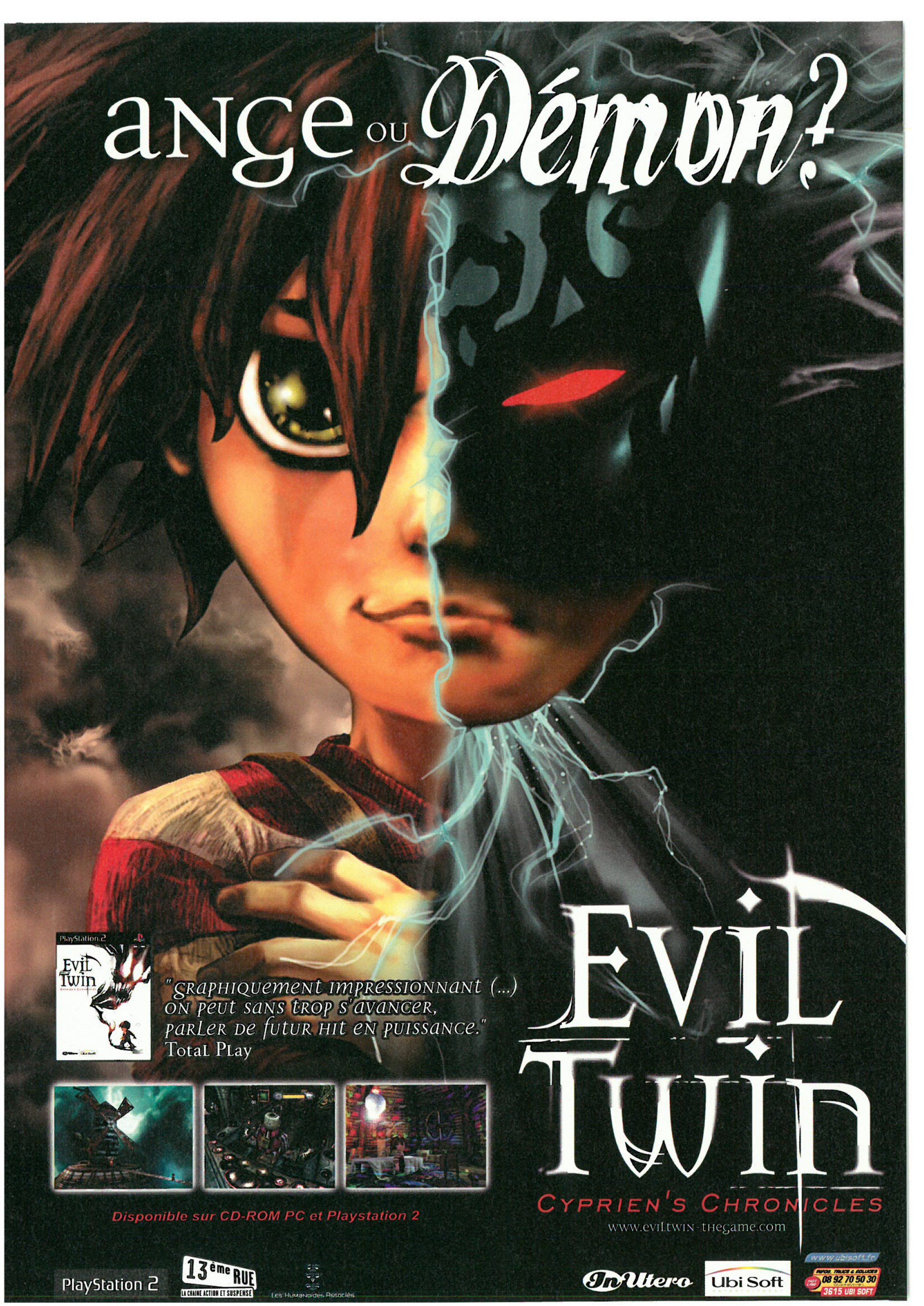
Infogrames, pour sa part, présentait Trans World Snow (un jeu de... snowboard), Test Drive (on n'y croit plus) et Trans World Surf, une simu de surf qui, s'il devra prouver son intérêt, a déjà le mérite d'être particulièrement beau et d'incorporer des surfeurs pros connus. Trans World Skateboarding est aussi en préparation (oui, c'est du skate, bravo !). Tout est prévu pour la sortie de la Xbox.



Mortal Kome-Bak

Midway vit toujours, et le prochain volet de la série des Mortal Kombat, le 5, sera sur Xbox. Yeeeerk. Enfin, si ça se trouve, ce nouveau volet prévu pour le 3e trimestre 2002 sera bien mieux que Artic Thunder, leur jeu de motoneige, ou encore NHL Hitz, leur titre de hockey, qui seront tous deux en boutique pour la sortie de la machine.





ange ou Démon?
"graphiquement impressionnant (...) on peut sans trop s'avancer, parler de futur hit en puissance."
Total Play
Evil Twin
Cyprien's Chronicles
www.eviltwin-thegame.com
Disponible sur CD-ROM PC et Playstation 2
PlayStation 2
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE
Les Humanoïdes Associés
In Utero
Ubi Soft
www.ubisoft.fr
HOT LINE
08 92 70 50 30
3615 UBI SOFT

BC

Nouveau titre annoncé par Peter Molyneux, BC (Before Christ) est développé par le second satellite de Lionhead, Intrepid Games. La photo ci-contre est extraite, d'après ce qu'il nous a dit, du jeu lui-même, c'est-à-dire d'un rendu temps réel… Concernant le titre proprement dit, peu de détails ont filtré, si ce n'est qu'il s'agit d'un jeu d'action dans lequel il faudra rassembler des peuplades primitives pour chasser du dino ou repousser des attaques d'autres primates. En tout cas, si ça a vraiment cette tête, ça promet graphiquement !

Sortie en Europe : N.C.
Genre : Action
Éditeur : Microsoft



Difficile de ne pas croire aux retouches made in Photoshop®…

Enclave

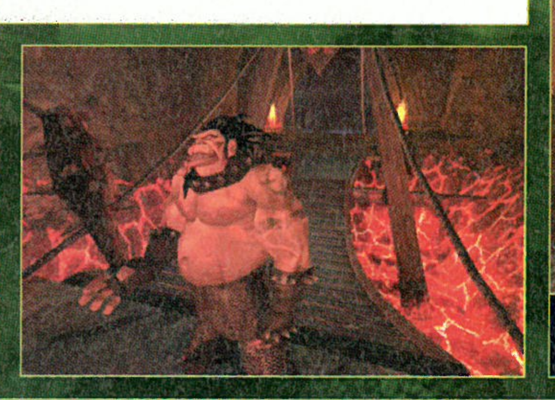
Enclave a fait ses débuts en version jouable pendant le X'01. Seul un niveau était à peu près fini, mais nous avons pu voir quelques autres décors, et ce que vous voyez sur les photos est réel : c'est magnifique. En revanche, les développeurs (Starbreeze Studios), qui pensaient originellement en faire un titre online, commencent à douter de cette possibilité. En effet, l'infrastructure online est attendue pour 2003, pas avant… En tout cas, de leur propre bouche, ils incluront fort probablement le code réseau nécessaire, quitte à devoir le retoucher par la suite lorsque la console aura un accès Internet, de manière à ce que le jeu soit prêt pour la date de mise en service des serveurs. Au niveau gameplay, Enclave fait dans le simple pour le moment, avec de l'action pure. En solo, on se battra contre des bots, au cours de missions aux objectifs différents. Il sera possible de jouer en multi à 4 en écran splitté, ou en réseau local en reliant des consoles entre elles. Pas de doute, le jeu tue graphiquement… son intérêt reste encore à démontrer en solo. En tout cas, les idées ne manquent pas, avec les classes de personnages, les possibilités d'utiliser des armes de guerre de type balistes, catapultes, etc., ou des sections de décors destructibles. On pourra aussi, seul, faire évoluer son personnage, en collectant de l'or qui servira à lui acheter un meilleur équipement. À suivre.



Sortie en Europe : Mi-2002
Genre : FPS/Teamplay
Éditeur : Swing !









Un boss qui calme bien. On ne l'a pas vu bouger, mais ça doit être impressionnant !

Brèves

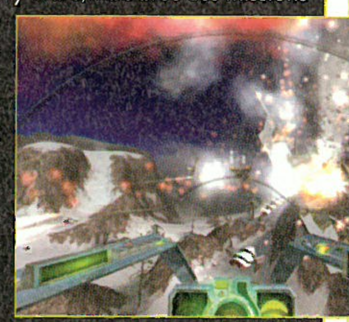
Le reste en First Party

Microsoft représentait naturellement le reste de sa gamme 1st party, avec Project Gotham, Bloodwake (une sorte de Twisted Metal sur l'eau : très beau, mais très américain), Fusion Frenzy, Azurik (qui était maigrement représenté sur un seul écran) et Maximum Chase (dont nous vous parlions en News Japon le mois dernier, très prometteur). Une fois de plus, tout ceci est attendu pour le 14 mars 2002 en Europe.



Yager, le petit planqué

Parmi tous ses titres Xbox (Dark Summit, New Legends, Moto GP et MX 2002), seul Yager semble vouloir offrir un bel avenir à THQ sur la console « table basse ». Il s'agit d'un shoot futuriste, qui n'est pas sans rappeler un Colony Wars, mais avec des missions en surface planétaire surtout. Du vrai dogfight, apparemment, et une réalisation plutôt appétissante. Pas de date de sortie annoncée, en revanche…





Volant RX 500
Volant PS2 compatible DualShock™ 1 & 2, pédalier séparé.
PX 5000
Manette PS2 avec possibilité de créer vos combos, compatible DualShock™ 1 & 2.
Télécommande PS2
Télécommande Universelle PS2.
Tuner Radio GBA
Tuner radio pour GBA avec écouteur stéréo
hargeur de bureau GBA
hargeur GBA avec coques colorées
support de bureau
Câble Link GBA/GBC
Câble link pour 4 joueurs GBA ou GBC
PS2/GBA
Gagnez en confort !
Points de vente & infos http://www.saitek.com • Tél : 01 39 86 96 30
REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. une société du groupe SAITEK
Recevez GRATUITEMENT le catalogue
PC/Mac/Playstation/GBA : consoles, volants, joystick, manettes,
Nom/Prénom
Date de naissance
Adresse
CP
Ville
JoyPad - 12/01

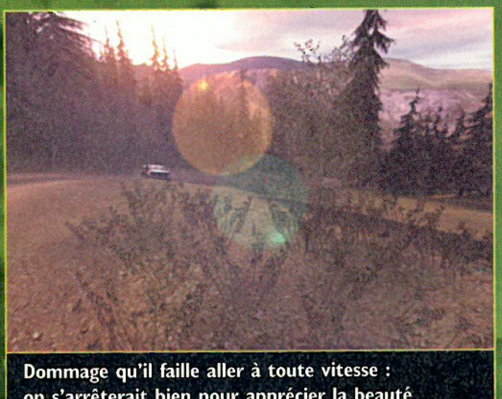
Rallisport Challenge

Autre excellente surprise, un titre de rallye qui s'adresse particulièrement aux fans de toutes les catégories de ce sport, puisqu'il inclura les 4 grands types que sont la course de côte, le « Championnat du monde des rallyes », le rally-cross et les courses sur glace ! Le trailer présenté en jetait bien évidemment plein la vue, de même que les photos qui suivent, surtout pour les courses sur glace, celle-ci étant particulièrement bien rendue. Concurrent direct et surtout de poids pour le WRC de la PlayStation 2, Rallisport Challenge part en tout cas avec deux avantages : la multiplicité de ses épreuves et sa réalisation made in Xbox... Considérant que la maniabilité de WRC ne nous a pas particulièrement bluffés, de même que ses sensations, le titre de Microsoft pourrait bien instaurer un nouveau standard en la matière !

Sortie en Europe : Printemps 2002
Genre : Course de rallye
Éditeur : Microsoft

Les reflets du soleil sur la surface gelée sont criants de vérité.





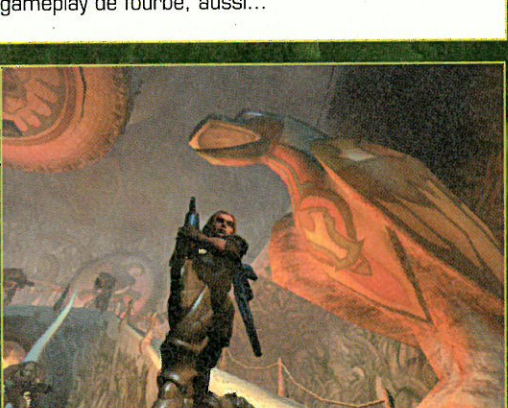
Dommage qu'il faille aller à toute vitesse : on s'arrêterait bien pour apprécier la beauté des paysages.

Brute Force

La réalisation de Brute Force, une fois de plus, vous met sur le fion ! Bon, personnellement je trouve le design des persos tout pourri, à l'américaine bien bourrin si vous préférez, ou encore sans une once de classe. Mais en tout cas, techniquement, BF colle une gentille claque. Le jeu se déroule dans un univers futuriste, où vous devrez mener une équipe de la meilleure façon possible à ses objectifs, compte tenu des spécificités et des talents de chacun de ses membres, et ce sur 4 mondes Aliens différents, avec pléthore d'armes. L'un des éléments les plus trippants du jeu reste sans doute les camouflages optiques, à la MGS, qui donnent lieu à un effet magnifique à l'écran et promettent sans doute un gameplay de fourbe, aussi...







Sortie en Europe : Été 2002
Genre : Action/Tactique
Éditeur : Microsoft

Brèves

Les deux côtés de la Force

Chez LucasArts, il y a deux jeux : Obi-Wan et Jedi Knight II. Le premier, c'est le côté obscur de la force : le jeu d'action/aventure mal foutu qui sent le moisi à vue de nez. Le second, c'est le bon côté de la force, celui qui est beau, bien fait, rappelle ce qui est bon dans Star Wars et risque de casser la baraque. Le problème, c'est que seul le premier est véritablement annoncé sur Xbox, pour la sortie de la machine. Mais il me semble bien avoir vu des images de Jedi Knight II dans le florilège de titres présentés en vidéo... Reste à prier comme une p...



Galions et Chasseurs de Vampires...

...font chambre commune chez Interplay. Galleon, le nouveau titre du créateur de Lara Croft, reste dans la même veine action/aventure à la 3e personne, dans une ambiance de piraterie. Hunter the Reckoning est adapté du jeu de rôle de White Wolf du même nom, dans lequel on incarne des chasseurs de bêtes surnaturelles. Deux titres qui, pour nous, ont remporté la mention « Doit faire ses preuves ». Le premier n'a pas encore de date, le second est attendu pour la sortie européenne.



Malice : Kat's Tale

Le fameux Malice, disparu de la circulation depuis sa première apparition inoubliable, au tout début de l'aventure Xbox... a refait surface discrètement à Cannes. Le titre reste en tout cas toujours aussi fort graphiquement, même si, bien entendu, nous avons été bien moins surpris que lorsque J. Allard était venu nous le montrer pour la première fois. Le titre d'Argonaut semble relativement classique au niveau gameplay, quoique certains mystères semblent encore planer au sujet du fameux marteau que trimbale l'héroïne... En attendant, il semble que Malice ne sera pas une exclusivité Xbox, et qu'une version PS2 serait en préparation. Ce sera peut-être l'occasion de comparer les deux machines de manière plus probante qu'avec un Dark Summit (le jeu de snow de THQ), qui fait assez pâle figure sur Xbox...

Sortie en Europe : 2e trimestre 2002
Genre : Plate-forme
Éditeur : Sierra/Vivendi



Ces engrenages d'or font partie des pièces qu'il vous faudra collecter tout au long du jeu.

Le marteau offre trois types d'attaques : un coup du haut vers le bas, un autre de gauche à droite et le dernier en l'utilisant comme une tondeuse à gazon.



Outlaw Golf

Dans le genre « paye pas de mine », Outlaw Golf nous a bien fait rire. D'apparence, il s'agit d'un bête jeu de golf, un peu dans l'esprit de Everybody's Golf, mais en plus trash. Beaucoup plus trash. Il suffit pour s'en convaincre de considérer la participante sapée en latex sexy de la tête aux pieds, ou encore la possibilité offerte par le jeu de latter la gueule à son caddie quand on a raté un coup ! Non, ce n'est pas une blague, pas plus que le nom de l'éditeur, c'est promis. Mais l'idée va plus loin : le jeu utilise un système spécial qui prend en compte la façon dont vous jouez pour modifier la jouabilité. Plus vous êtes mauvais, plus il devient difficile de bien jouer : vous perdez votre sang-froid. Si vous vous accrochez et jouez mieux, vous redresserez la barre... sinon, vous pourrez passer les nerfs de votre personnage sur son caddie, au pire. Attention toutefois : si vous tabassez trop votre fidèle conseiller et larbin, il finira par s'en aller. Plutôt bien réalisé, Outlaw Golf brise le politically correct si ennuyeux de ce sport aux tendances trop british, à coup de strip-teaseuses (oui, oui), de modes peu conventionnels (casser des fenêtres pour s'entraîner au swing) et de violence gratuite (miam). Moi, je trouve le concept trop génial ! Et je m'appelle RaHaN !





Sortie en Europe : 1er trimestre 2002
Genre : Golf violent
Éditeur : Simon & Schuster Interactive



Brèves

Sega se tient prêt

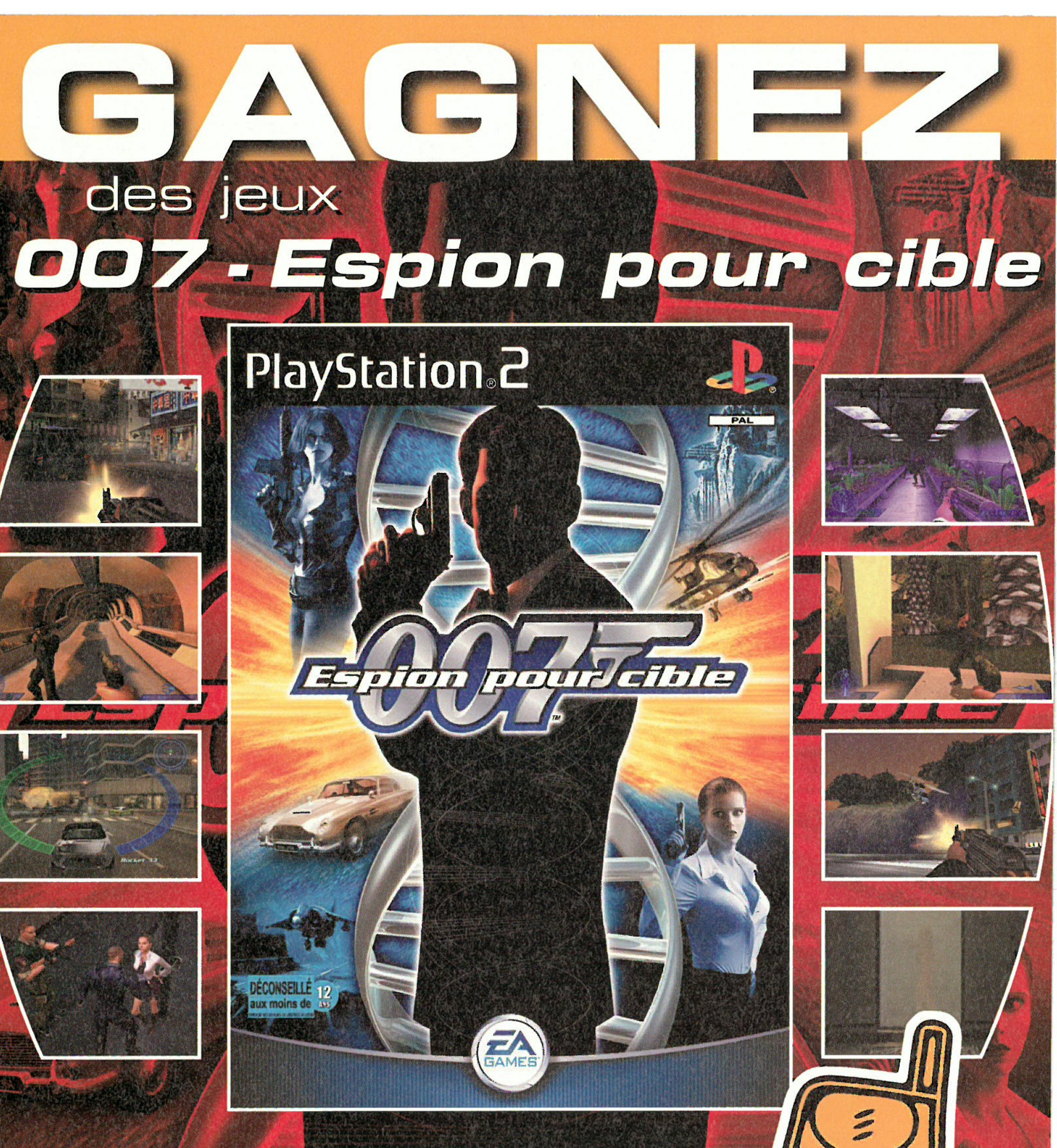
Jet Set Radio Future se porte bien. On l'attend avec impatience, mais nous sommes plus réservés sur Sega GT 2 et Gun Valkyrie... À vrai dire, pour le premier, on retrouve trop la maniabilité lourdingue de l'original, et le second semble très limité en termes de gameplay (un bête shoot, beau peut-être, mais peu intéressant). À part pour Sega GT 2, tout ceci est attendu également pour la sortie.



Ubi Soft pour finir

Finissons sur une touche française, avec les trois jeux présentés par Ubi : Rayman M, le même que sur PS2 a priori, sortira logiquement le 14 mars 2002. On devrait également pouvoir goûter à UFC : Tapout, un jeu de boxe-bof-bof, et puis Batman. Haha, Batman ! Il s'agissait sans doute de la volonté de coller avec le design de la série animée télé, mais pour le moment, ça ne paraissait pas très très réussi... Ce Batman sortira lui aussi en même temps que la machine en Europe, on pourra donc juger sur pièces très très vite.





GAGNEZ
des jeux
007 - Espion pour cible
PlayStation®2
PAL
007 Espion pour cible
DÉCONSEILLÉ aux moins de 12 ans
EA GAMES

Toutes les sorties japonaises et américaines

Si, au Japon, la critique a unanimement salué Pikmin, ce titre supra-attendu n'a ici convaincu personne (à part Aruno... mais il est au Japon !), mais attention, quand je dis personne, c'est personne, hein... à commencer par notre pigiste des Carpates. Du coup, pour se remettre de sa déception ludique, El Diablo Troncho nous a passé pendant toute la durée du bouclage sa « musique pour enfants » (The Cure, les Pet Shop Boys... ce genre d'hérésie musicale, quoi). À force de tirer sur la corde, il finira cloué sur la porte des chiottes. Enfin, tout ça pour dire que le nom de Miyamoto ne signifie pas forcément chef-d'œuvre absolu ; même les plus grands peuvent se prendre un platane, ça arrive, c'est comme ça, c'est la vie, bref, l'erreur est humaine. Le reste de l'import, quant à lui, n'attirera pas grand monde... les fans de basket à la rigueur. Le mois prochain devrait être plus excitant : Metal Gear Solid 2, avec une analyse plus profonde que le karaté (raaahh !), Rogue Leader (re-raaahh), les premiers jeux Xbox. Gardez votre pognon, les gars !



Dragon Warrior VII (PSone) p.101
NBA 2K2 (Dreamcast) p.100
Sky Gunner p.98
Pikmin (GameCube) p.94
Shin Sangoku Musô 2 (PlayStation 2) p.96



Pikmin

Après un mois entier de disette, un nouveau jeu GameCube est arrivé sur les étalages des boutiques nippones et des importateurs parisiens. Un titre aussi simpliste que Pikmin saura-t-il convaincre les foules ?



Les Pikmins rouges ne craignent pas le feu.



Ces espèces de coccinelles sont quasiment inattaquables : il vaut mieux leur envoyer des bombes par l'intermédiaire des jaunes.







Depuis plusieurs mois, il suffit de prononcer le mot Pikmin pour que des hordes de fanatiques répondent : « jeu géniaaaal, idée somptueuuuuse », et blablabla. Ce qui est drôle, c'est qu'à l'époque, peu de monde y avait joué. En fait, on a l'impression que la seule présence de Miyamoto a suffit pour rendre le titre indispensable. Sans blague, ça commence à devenir pesant ! Je ne conteste pas le talent (voire le génie) du développeur, bien au contraire, mais il faut savoir faire la part des choses et rester objectif ! Si ça continue, certains diront que les toilettes sentent bon après un passage de Miyamoto sans tirer la chasse...

IDÉE GÉNIALE OU JEU QUELCONQUE ?

Pour ceux qui ont raté les précédents numéros, Pikmin est donc le premier vrai titre signé Miyamoto sorti sur GC (pour Luigi Mansion et Wave Race, il n'était que producteur). Le principe de Pikmin est enfantin. On dirige Orima (anagramme à peine déguisé de Mario), un extraterrestre de taille super réduite qui s'écrase sur une planète inconnue après que son vaisseau (le Dolphin, encore une référence...) s'est fait percuter par un météorite tandis qu'il se baladait peinard dans l'espace. Afin de pouvoir repartir chez lui, il dispose de trente jours pour récupérer les trente pièces constituant sa navette, éparpillées un peu partout dans la nature hostile. Pour y arriver, il dispose de soldats, ou plutôt d'esclaves, qui exécuteront tout ce qu'on leur demande : les Pikmins. Ces derniers ne sont donc rien d'autre que les outils vivants d'Orima. Ces petites bestioles, qui ressemblent à des plantes avec des pattes, forment la base même du jeu. Elles serviront à résoudre les situations dans la recherche des pièces. Cependant, les Pikmins ne sont pas capables de prendre une décision eux-mêmes ; ils se contentent de vous suivre et d'attendre qu'on les dirige sur un objectif pour réagir en conséquence. Par exemple, si vous avez l'intention de tuer un monstre, il faut les lancer à proximité de lui, sinon ils ne feront rien. Une fois qu'ils ont une occupation, ils n'arrêteront pas leur action avant d'en avoir fini (ou bien de mourir) et ne soucieront plus de vous. Pour éviter de les perdre à ce moment-là, il suffit de les rappeler à l'ordre grâce à une sorte de sifflet, qui les fera revenir comme des petits chiens. Pour faire simple, un Pikmin est principalement c..., obstiné mais dévoué. On en distingue trois sortes. En premier, les Pikmins rouges, qui représentent les parfaits soldats. Plus fort que les autres, ils sont admirables dans la baston et résistent au feu. Les jaunes, eux, sautent plus haut et servent d'artificiers, par leur capacité à porter des petites boules explosives. Quant aux bleus, ils savent nager. On commence l'aventure avec un unique Pikmin rouge. Il faut donc en créer d'autres. Pour cela, il suffit de ramener à la base d'Orima soit des pastilles de couleur, que l'on obtient en battant des monstres et des fleurs, soit directement des cadavres d'ennemis. À ce moment, une sorte de silo à Pikmins absorbe le tout et recrache des graines de bestioles que vous devrez déterrer une fois arrivées à

Pikmin

Éditeur	Nintendo
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Stratégie/Casse-tête
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (19 blocs)
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Apologie de l'esclavage !
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Appréciable

maturité. Comme dans tout jeu de stratégie qui se respecte, Pikmin exige une analyse de la situation et la création d'unités en conséquence pour la résoudre. Mais évidemment, simplicité « Nintendienne » oblige, on ne dispose que des 3 sortes de Pikmins précédemment citées, ce qui fait peu, en fin de compte. On peut certes en créer plusieurs centaines et en commander 100 simultanément, mais le constat est là : c'est rapidement lassant ! Passé l'effet du « c'est mignon » et du « oh, un pur produit Nintendo », on s'ennuie grave. Même si les aires de jeu diffèrent un peu dans l'environnement (quoique la nature est toujours le thème principal), les casse-tête suivent toujours des schémas similaires : prendre des jaunes, faire exploser telle barrière, enchaîner avec les rouges et tuer le monstre, puis demander aux bleus de traverser l'eau et leur faire utiliser des branches pour construire un pont, qui permettra de ramener la pièce placée de l'autre côté de la rive à la base, etc. C'est vraiment soûlant à la longue ! Surtout qu'à la fin de la journée virtuelle (qui dure environ 15 mn en temps réel), que les objectifs soient bouclés ou non, le joueur doit reprendre tous ses Pikmins et les ramener à la base sous peine de les voir mourir. Cette gestion du jour, si elle paraît bien trouvée, s'avère surtout frustrante et casse le rythme du jeu, puisque le lendemain, le joueur doit recommencer une partie de certaines de ses actions.

RIEN DE RÉVOLUTIONNAIRE

Personnellement, en tant qu'adepte des casse-tête, je préfère largement un bon vieux Lemmings en 2D bien moche qui offre dix fois plus de variations. Pikmin se présente comme un casse-tête loin d'être révolutionnaire. Des idées comme celle-là, on en voit plusieurs par an. En fait, je sais que je vais être dur, mais je suis persuadé que si Pikmin n'avait pas été créé par Miyamoto tout en étant un des premiers jeux GC, personne ne s'y serait intéressé, et il aurait fini dans la rubrique Zapping. À part ça, il faut reconnaître que, graphiquement, c'est beau et bien animé. Les couleurs sont bien choisies, les environnements très bien modélisés, les personnages rigolos et les bruitages corrects (on dirait du Yoshi !). En plus, les cartes sont pour certaines vraiment grandes. Oui, techniquement, le jeu s'annonce digne de la GameCube, mais l'intérêt d'un casse-tête est avant tout d'être sympa à jouer, et hélas, Pikmin ne tient pas la route sur la longueur. Quoi qu'il arrive, que l'on possède les 30 pièces ou non, le jeu se termine au bout des 30 jours (virtuels). Il faut donc recommencer au début pour les récupérer, ce qui n'est pas trop difficile en fin de compte (le comble pour un casse-tête !). Une fois fini, on ne reviendra plus au jeu. Comme quoi, un simple nom peut servir à donner de la crédibilité, mais dans ce cas, je crois qu'on a largement surestimé le produit. Moralité, personne n'est parfait, même « Maître » Miyamoto fait des erreurs : personne n'est parfait, on lui pardonne ce « faux pas » !

Angel



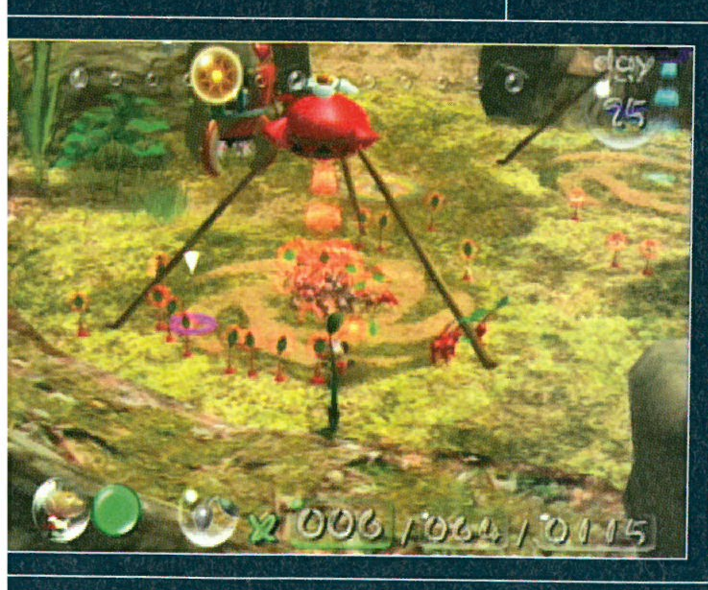
Certains monstres renferment des pièces du vaisseau.

Note

6/10

Con comme un Pikmin

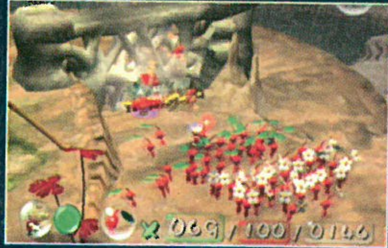
L'I.A. des Pikmins est franchement énervante. Ok, je veux bien, le concept du jeu veut qu'ils soient bêtes et sans esprit d'initiative, mais il y a des limites. Concrètement, lorsqu'ils sont en train de transporter une pièce, malgré un couloir aussi large qu'un cul de gorille, ils ne peuvent pas s'empêcher de foncer droit sur l'ennemi qui, bien évidemment, va les bouffer. Le pire, c'est que j'ai la certitude qu'on a volontairement cherché à alourdir encore plus le jeu ainsi, en forçant des batailles qui, logiquement, n'ont pas lieu d'être. Et ne parlons pas du pathfinding de m… qui bloque les personnages dans des endroits ridicules…



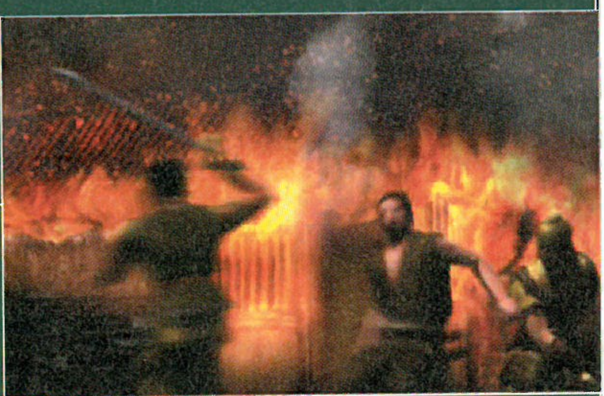








Shin Sangoku Musô 2



Un an après son titre-culte mais controversé, Koei apporte des améliorations appréciables et nous permet de savourer une fois de plus le plaisir de prendre part à une véritable guerre dans la Chine ancestrale.



Avoir sa barre de vie dans le rouge propose un avantage et un inconvénient. L'avantage, c'est que la jauge de super coup « Musô » se remplit à toute vitesse et que l'on peut faire un carnage. L'inconvénient, c'est qu'une seule flèche perdue peut mener à la mort.



La Chine ancestrale, à l'époque où le petit livre rouge désignait le carnet d'un enfant hémophile du pif et la Grande Muraille une voisine obèse. À l'époque surtout où l'on n'avait pas encore trop envie d'écrire des choses réalistes, durant la grande guerre des trois royaumes. Une partie romancée de l'histoire de l'Asie, où, selon les anciens récits, la Chine et une partie de la Corée étaient séparées en trois royaumes qui se faisaient régulièrement la guerre. Bien entendu, les contes eurent tôt fait de conférer aux généraux des diverses armées des capacités surhumaines, qui sont bien entendu respectées à la lettre dans le jeu que nous vous présentons aujourd'hui. En fait, pour gagner du temps, il me suffirait de dire que nous sommes ici en présence de la suite de Dynasty Warriors 2, l'un des premiers jeux valables sortis sur le territoire français pour cette bonne vieille PlayStation 2. À l'époque, on parlait déjà d'un concept spectaculaire, avec cette possibilité de participer à des batailles durant lesquelles des milliers d'hommes combattaient simultanément. On parlait aussi beaucoup du concept « révolutionnaire » de mêler la stratégie à la baston pure et dure, puisqu'en rossant les ennemis, il fallait cependant surveiller le cours des batailles afin de ne pas faire n'importe quoi. Le principe a aujourd'hui été conservé, amélioré et remis au goût du jour, pour le plus grand bonheur des fans de la série.

LES PRÉCIEUX BOUCHERS

Première constatation lorsque le jeu se lance et que les premières images de l'introduction apparaissent : rien n'a changé, scénaristiquement parlant. On se retrouve toujours au début de la guerre, et il va falloir faire gagner son camp. Les trois clans qui guerroient sont d'ailleurs ceux du précédent volet ; seuls certains généraux disponibles varient. On retrouvera bien souvent les mêmes, soit en tant que personnages cachés (nous en reparlerons plus tard), soit sélectionnables de base pour les plus célèbres. Cependant, point de scandale à l'horizon, puisqu'ils ont été refaits pour ce volet. Concernant les nouveaux personnages, en revanche, on continue à nager en plein délire d'historien, puisqu'on retrouvera au choix un clone efféminé de Balrog dans Street Fighter 2, une jeune fille qui se bat avec deux grands éventails aiguisés comme des couperets, ou encore un simili-mandarin en robe de chambre et son éventail composé de plumes de coq. Autour d'eux, on trouvera aussi les habituelles brutes épaisses qui manient des armes plus grosses qu'eux, des jeunes minets experts des sabres courts, et autres tong-fas (matraques de la police américaine) ou épée droite. Sans oublier des persos plus réalistes comme Wan-hu, grand barbu armé d'une lance. Quoi qu'il en soit, chacun d'entre eux possède des particularités physiques (force, vitesse, etc.) classiques, ainsi que des styles d'attaque qui ne conviendront pas à toutes les situations. Un manieur de lance, par exemple, fera merveille en mêlée, moissonnant une horde de ladres au destin peu enviable, mais pourra se retrouver en difficulté face à un seul ennemi, un autre général par exemple.



Shin Sangoku **Musô 2**

Éditeur	Koei
Dispo. Europe	1er trimestre 2002 (THQ)
Genre	Baston/Stratégie
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (200 Kb)
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

LE GRAND TRAFIC D'ITEMS

La première partie que l'on ouvrira dans Shin Sangoku Musô 2 apportera beaucoup d'enseignements. Le premier d'entre eux : désormais, vous disposerez d'armes et d'objets à équiper sur vous avant chaque bataille. Chaque personnage ne pourra en posséder que 4 ; à vous donc de choisir consciencieusement, à la fin d'une bataille, celle que vous garderez, parmi les armes que vous aurez trouvées sur les cadavres des généraux ennemis. Car elles pourront, de façon aléatoire, posséder des caractéristiques intéressantes, comme des bonus de force, de défense ou encore de magie. De même, les objets que vous trouverez aléatoirement (il en existe 25 au total) auront chacun une capacité intrinsèque, mais seront plus ou moins puissants. Une amulette de protection pourra vous ajouter +4 en défense, mais si vous en trouvez une à +6, celle à +4 sera automatiquement détruite. À vous donc de chercher à chaque fois des objets de plus en plus performants. Bien entendu, il existe une grande part de chance dans la qualité des objets que laisseront choir les ennemis défaits, mais il sera aussi possible de mettre la « chance » de son côté, en effectuant les combos les plus nombreuses possibles sur l'adversaire. Un ennemi programmé pour vous lâcher un bonus de +4 en défense en laissera tomber un de +8 si vous l'achevez par un enchaînement de plus de 20 coups, par exemple. C'est aussi cet aspect qui rend Shin Sangoku Musô 2 plus riche que son prédécesseur : la stratégie ne se fera plus désormais que d'un point de vue militaire. Il faudra aussi bien penser à isoler un général afin de pouvoir l'avoiner tranquillement sans qu'un de ses hommes (ou même un des vôtres) ne vienne casser votre superbe enchaînement.

UN INTÉRÊT HYPNOTIQUE ET EXPONENTIEL

En choisissant le mode Normal, et non Facile, on mettra un jour ou deux à terminer le jeu. En effet, il ne compte que 7 batailles, certaines épiques, d'autres très courtes. Ce n'est pas beaucoup, finalement. Et comme dans le volet précédent, lorsque vous terminez le jeu, tous les généraux cachés, appartenant au camp auquel vous avez donné la victoire, deviennent jouables. Sachant que, cette fois-ci, le scénario et les batailles sont différents pour chaque personnage du jeu, on se retrouvera finalement avec un nombre de niveaux impressionnant. De plus, impossible de récupérer les 25 objets magiques à la première partie, et vu que certains sont vraiment amusants (commencer la partie sur un cheval, un éléphant, déclencher sa super furie à volonté) et qu'ils sont conservés d'un personnage à l'autre, recommencer le jeu et refaire des parties à la suite ne sera pas un calvaire mais un véritable plaisir. Ajoutons à cela la possibilité de pouvoir ENFIN jouer à deux simultanément, que ce soit en mode Versus classique ou en mode Coopératif, incroyablement jouissive, et Shin Sangoku Musô 2 achèvera de convaincre l'acheteur potentiel de sa richesse ludique et de sa qualité intrinsèque. Bien entendu, les rabat-joie comme Kendy ou Angel (et tous les autres) trouveront que les décors sont assez pauvres, mais on ne peut pas afficher 100 personnages à l'écran et bénéficier en même temps des décors de Jak and Daxter. Il faut faire des choix dans la vie, et Koei a fait le bon, à mon sens… À noter que ce jeu est prévu pour une sortie européenne au début de l'année 2002, sous le titre « Dynasty Warriors 3 », chez THQ. Un achat hautement recommandé (NDGollum : par Greg, hein) !

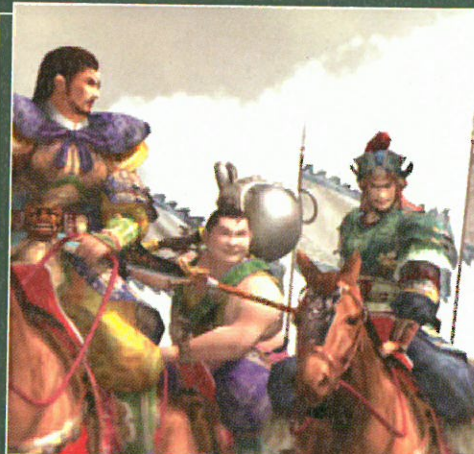
Greg



Un grand jeu, à réserver aux acharnés et aux fans de grand spectacle

Note 8/10





Des scènes cinématiques toujours aussi réussies ponctuent les batailles importantes.

L'une des clés de la victoire dans certaines batailles : foncer directement aux portes ennemies et tuer le chef de section (il porte une inscription sur la tête), afin d'empêcher l'arrivée de nouvelles troupes.

Comme dans le précédent volet, examiner la carte avant de partir bêtement au combat permettra de repérer plus facilement les actions à exécuter.



On ne voit rien mais c'est trop bien

Le mode Deux Joueurs est certes très agréable, mais il ne faudrait pas non plus lui décerner les honneurs avant d'y regarder de plus près. Car afficher autant de personnages simultanément à l'écran, c'est du travail, même pour une PlayStation 2. Alors oui, pour le jeu à deux, la distance d'affichage n'est pas des plus éblouissantes, mais on peut compenser avec le radar et faire contre mauvaise fortune bon cœur, car quel plaisir de latter de l'ennemi, épaulé par un pote !





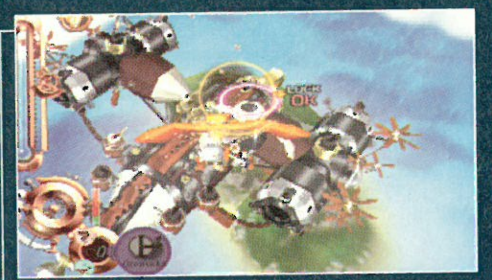


PS2

Note 6/10

Skygunner

Lorsque Sony tente une incursion dans le monde très hardcore gamer du jeu de tir, c'est avec des tons d'aquarelle et un univers gentiment naïf. On explose mais on ne meurt pas, quoi.



Les déplacements s'effectuent par rapport à la cible accrochée, contrairement à un jeu comme Ace Combat. Une habitude à prendre.

Les scènes intermédiaires sont là pour vous plonger dans l'ambiance féerique, mais aussi pour vous indiquer généralement la marche à suivre dans la mission, ou encore le point faible du boss.



Une des missions les plus difficiles du jeu : le commissaire Hardi donne l'assaut dans le château de Ventre. Vous allez devoir couvrir son assaut en détruisant toutes les torpilles visant le pont sur lequel se trouvent les véhicules de la police.

Les jeux de tir, ou encore shoot'em up : une catégorie qui a fait les beaux jours des consoles de la génération 16 bits, avec des titres aussi prestigieux que Gunhed, Aero Blasters ou encore Thunderforce 3 sur PC Engine ou Megadrive. À chaque fois que l'on pense à un jeu de tir, on est tout de suite confronté à un cyber-univers turbo-hostile rempli de mécaniques dangereuses, tranchantes et armées jusqu'aux dents de missiles improbables et inévitables. Depuis, les jeux de baston ont remplacé les jeux de tir dans les salles d'arcade, et le genre n'est peut-être pas devenu obsolète mais en tout cas délaissé. Sony tente donc une remise au goût du jour avec un enrobage mignon, un univers complètement en 3D et un scénario idiot. Dans l'ambiance, le jeu rappellera donc le célèbre film d'animation Porco Rosso, puisque le héros est un « gunner », un mercenaire en hydravion agissant dans des cités lacustres plus ou moins inventées, dont l'architecture n'est pas sans évoquer Venise. Les noms des personnages parachèvent l'ambiance européenne du titre : Ciel, Copain et Femme, pour les héros qui devront combattre le méchant Ventre et son laquais Poulet. Ahahahah ! Heureusement, ils seront aidés par le commissaire Hardi. Vous m'avez dit de dire « Hardyyyy » !

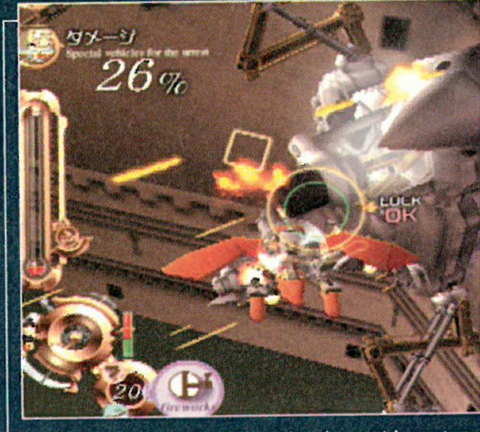
CONFUS MAIS PLEIN DE BONNE VOLONTÉ

La première chose frappante dans Skygunner, c'est d'abord le missile dans la gueule... mais aussi le manque de textures. Comme pour conférer un côté dessin animé, le jeu est quasiment dépourvu de détails sur les surfaces des divers objets en 3D. Pour compenser cela, on use et abuse de couleurs pastel d'un très bon goût. Et surtout, grâce au temps de calcul gagné par cette absence de textures, le jeu affiche un grand nombre d'appareils et de détails sur des distances assez impressionnantes. On repensera par exemple à l'attaque de la forteresse « Grand Magasin », qui s'étend sur plus de deux kilomètres de long. Malheureusement, cette ambition d'affichage n'épargne pas le jeu de nombreux ralentissements, surtout lorsque Ciel et Copain utilisent leurs bombes feu d'artifice, alors qu'ils sont eux-mêmes soumis à un feu nourri de la DCA ennemie. Ralentissements donc, ainsi qu'une baisse brutale de la résolution du jeu qui donne parfois l'impression à la console de « tousser » en cas d'action trop dense. Dommage, car sans cela, Skygunner serait un jeu de tir complet et intéressant, aux possibilités de pilotage variées et à la démarche louable. Les problèmes techniques ne sont pas omniprésents, mais ils apparaissent cependant suffisamment souvent pour que le jeu ne soit malheureusement pas vraiment à la hauteur de ce qu'il promettait : un grand combat dans des aires de jeu immenses, avec une liberté quasi-totale et une immersion profonde. Mention spéciale pour l'ambiance et l'interface, irréprochables et très agréables.

Greg

Skygunner

Éditeur	Sony C.E.J.
Dispo. Europe	N.C.
Genre	Shoot'em up
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (280 Kb)
Niveaux de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	3
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Appréciable

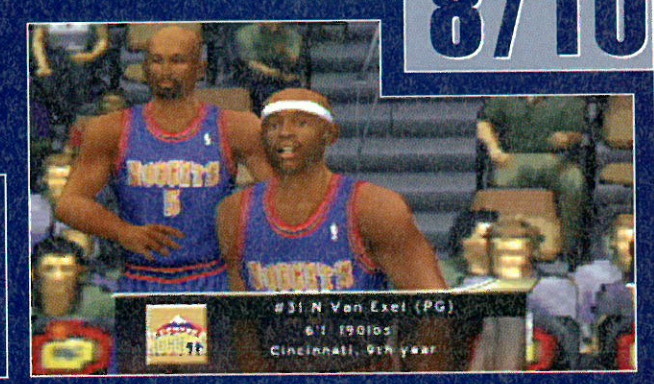


Les boss sont généralement coriaces et incongrus. Il vous faudra à chaque fois découvrir leur point faible.

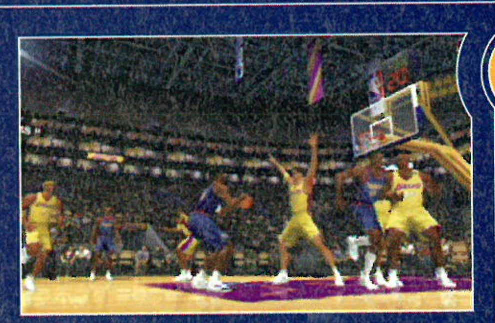
Dreamcast

Note 8/10

NBA 2K2



Après un NBA Live 2002 sans grande saveur, on enchaîne directement avec la dernière simulation de basket de Sega Sports. Et là, c'est carrément le jour et la nuit ! Le bonheur si j'veux, quoi.







Les feintes fonctionnent à merveille. Un vrai régal.

NBA 2K2

Éditeur	Sega Sports
Dispo. Europe	Janvier 2002
Genre	Simulation de basket
Nbre de joueurs	1 à 4
Sauvegardes	Oui
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	Jouable à 8 sur le Net
Existe sur	Bientôt sur PS2
Compréhension de la langue	Inutile

C'est marrant, mais à chaque fois qu'on croit avoir testé le dernier jeu de la Dreamcast, paf, quelques jours après le bouclage, il y en a un autre qui atterrit sur le coin du bureau de Traz ! Ce mois-ci, c'est au tour de NBA 2K2 de nous prouver que la 128 bits de Sega n'est pas encore tout à fait morte et enterrée. Comme le manque de place nous oblige à chroniquer cette simulation de ballon orange en une petite page, on va tout de suite rentrer dans le vif du sujet. Il suffit d'enchaîner une partie de NBA 2K2 après avoir joué à NBA Live 2002 d'EA Sports sur PlayStation 2 pour prendre conscience du gouffre ludique qui sépare ces deux productions. Les développeurs de Visual Concept maîtrisent leur sujet sur le bout des ongles. Tout ce dont rêvent les amateurs de basket-ball virtuel est concentré ici. Difficile en effet de prendre cette nouvelle édition en défaut. Pour commencer, si la modélisation des joueurs a un tout petit peu vieilli (pas d'évolution marquante depuis le précédent volet), on oublie assez rapidement ce détail esthétique quand les stars de la NBA se mettent à bouger sur le parquet. La motion capture de NBA 2K2 transcende celle de NBA 2K1 qui, soit dit en passant, explose celle de NBA Live 2002 !

UN « RÉALIMSE » SAISISSANT !

Les mouvements des joueurs sont d'un réalisme hallucinant, certaines animations contextuelles nous ont littéralement scotchés ! En ce qui concerne la gestion des contacts entre les joueurs, elle a été sensiblement améliorée ; on « sent » véritablement le corps de l'adversaire, notamment lorsque vous le repoussez en marchant à reculons (rappelons que le moteur de collision tient compte du gabarit des joueurs). Les « bashes » et les vols de balle, quant à eux, se révèlent d'une précision redoutable, tout comme le système de feinte d'ailleurs utilisable dans n'importe quelle position et à toutes les allures ! Enfin, la physique du ballon a gagné en réalisme (la balle flotte moins sur les longues passes) et les sauts des défenseurs gênent encore plus la précision de tir de l'attaquant. Les développeurs ont simplifié le déclenchement des alley-oops et ont rajouté une commande de vol de balle (en utilisant le turbo). Des améliorations qui justifient amplement l'achat de cette nouvelle mouture si l'on est fan. Le contenu de ce nouveau volet, en revanche, n'a pas beaucoup évolué. Vous retrouverez en effet les formations des années 50, 60, 70 et 80, le mode Street ainsi que le mode Franchise. Vous l'aurez noté, tout au long de ce Zoom, nous avons beaucoup comparé NBA 2K2 à NBA Live 2002. Pourquoi ? Tout simplement parce que ce petit bijou va bientôt débarquer sur PS2 et Xbox. Voilà qui risque fort de compliquer la tâche du géant américain. La guerre est déclarée, les gars...

Willow



Une motion capture qui s'est encore améliorée. Le pied !



Rien n'est aléatoire, on contrôle tous ses gestes. Ici, un vol de balle.

PSone™ **Note 8/10**

Dragon Warrior VII

Un an après avoir triomphalement conquis le marché japonais, Dragon Warrior VII, plus laid que jamais, arrive en version américaine. Une occasion pour vous de juger si son succès fut mérité ou non.



Avec le lissage de la PS2, le jeu semble plus joli. Attention cependant, parfois ça plante, notamment lorsque vous vous rendez chez le roi. Mais a priori, ça ne concernerait que le début du jeu.



Le scénario dramatique demandera beaucoup d'efforts de concentration si on ne veut pas le voir gâché par les bugs d'affichage.



Une fois que vous aurez suffisamment de pièces, vous pourrez recomposer une carte d'île, ce qui vous ouvrira une nouvelle aire de jeu.

4 millions. Non mais vous vous rendez compte, 4 millions : c'est le nombre d'exemplaires de Dragon Quest VII (à peu de choses près) qu'Enix a vendus l'année dernière au Japon. Et si vous vous souvenez bien, lors du test en japonais, votre serviteur s'étonnait déjà de la faiblesse technique du titre, au vu des 4 années de développement qu'il avait nécessitées. Il faut dire qu'une institution comme Dragon Quest, ça ne passe pas comme ça de la 2D à la 3D, il faut faire ça bien, en douceur, histoire de ne pas choquer le joueur. Voilà pourquoi il paraissait aussi laid à tant de personnes : il tentait en fait de rendre de la 3D comme de la 2D. Coloré, trop détaillé (ce qui explique les pixels), le jeu reste le plus fidèle possible à la patte graphique simpliste mais facilement identifiable depuis des années. Bref, tout cela pour dire qu'au premier coup d'œil, on ne comprend toujours pas pourquoi il s'est mieux vendu qu'un Shenmue ou qu'un Devil May Cry.

INTRINSÈQUEMENT INTÉRESSANT

Les premières questions légitimes que l'on se posera face à cette version américaine, ce sera : « pourquoi lui ? » et « pourquoi maintenant ? ». Il est vrai que passer après Tales Of Eternia (Tales Of Destiny 2, aux États-Unis) s'annonce difficile, et arriver un an après le Japon, c'est long. Alors pourquoi ? La première réponse tient en 2 mots et une lettre : Dragon Ball Z. Les Américains, en retard pour une fois, sont en train de découvrir la série qui faisait vibrer nos cœurs de fans il y a 5-6 ans. On notera donc qu'à l'arrière de la boîte, apparaît la mention « Hundreds of Akira Toriyama monsters ! » susceptible d'attirer le kid de base. Dragon Quest VII devient donc Dragon Warrior VII (pour être cohérent avec les volets NES et GB sortis sous ce nom aux US) et pourra enfin être joué par tout le monde, l'anglais étant plus commun que le japonais chez nos collègues plein d'armes. Comme pour la version japonaise donc, tout commence dans le petit village de pêcheurs d'Estard Island. Vous deviez devenir un brave pêcheur, mais votre pote le prince (oui, c'est une petite île) vous entraîne dans une aventure plutôt originale ; la découverte d'un lieu sacré vous apprendra que votre monde est fractionné en morceaux perdus dans le temps et l'espace. Chaque petit morceau de carte que vous retrouverez vous permettra donc de reconstituer des mondes à explorer, donnant à votre aventure un cachet d'exploration très agréable. Dragon Warrior VII est un de ces jeux rébarbatifs et très difficiles qui ne seront pas vraiment appréciés des nouveaux venus dans le monde du jeu vidéo. D'une difficulté d'un autre âge, il ne propose que peu d'indices pour l'avancée du jeu et nécessitera des heures de balade pour faire de l'expérience et être à niveau contre certains monstres. Un vrai challenge, accessible à quelques acharnés uniquement. Mais pour eux, la récompense sera vraiment là.

Greg



Ce frêle esquif va devenir l'un de vos meilleurs compagnons de voyage ; la thématique du jeu se veut avant tout insulaire.

Dragon Warrior VII

Éditeur	Enix
Dispo. Europe	Non prévu
Genre	RPG culte
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Illimités
Spécial	Plante quand optimisé pour PS2
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Indispensable

Toutes les sorties japonaises et US

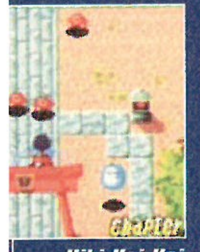
Que des jeux « à la Greg » à se mettre sous la dent en Zapping Import, ce mois-ci ! Entre ceux qui sont d'une qualité globale plutôt douteuse et les autres qui ne sont réservés qu'à un certain type de joueurs, la récolte est bien maigre. Une rubrique globalement bien indigente en ce mois de décembre, mais dès le mois prochain, les affaires devraient reprendre, avec notamment le test complet de Star Wars Rogue Leader sur GameCube ! Par manque de place et de temps, nous avons en effet préféré le tester dans le calme pour le prochain numéro ! Soyez au rendez-vous !



Bravo Music



Genshi No Kotoba



Kiki Kai Kai Advance

Bravo Music

Depuis le temps que l'on vous parle de jeux de musique, il était temps que Sony sorte le sien. Certes, avec Parappa c'était déjà fait, mais cette fois, il s'agit non pas de rap mais de musique classique ! Le chef d'orchestre que vous êtes va devoir diriger ses joueurs à l'aide des boutons de la manette, qu'il faudra presser plus ou moins fort selon que le morceau est « piano » ou « forte ». Le rythme aura aussi son importance, et très vite, on se trouvera face à un jeu d'adresse qui permet de réviser ses classiques. Facile d'accès, Bravo Music est destiné à une cible familiale ou de light users, comme on dit par chez nous. Un très petit jeu...

Greg





5 — *Éditeur : Sony C.E.J.*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Jamais !

Genshi No Kotoba



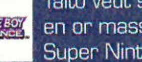
Apprendre une langue étrangère, c'est du travail. Mais avec Genshi No Kotoba ca va devenir amusant. Un petit extraterrestre s'écrase sur Terre à l'époque des hommes des cavernes. Et pour repartir, il va lui falloir des cristaux, que seuls des indigènes pourraient lui fournir. Malheureusement, ces RaHaN-like ne comprennent pas un traître mot de ce que vous leur direz. Il va donc falloir leur parler par assemblage d'icones, ce qui vous demandera un grand travail de mémoire et un petit travail de jugeote. Un jeu fort intéressant, mais tout en japonais. Alors, apprendre une langue pour jouer à un jeu où l'on en apprend une autre, c'est un peu le syndrome de la Vache qui Rit.

Greg



5 — *Éditeur : Sony C.E.J.*
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Jamais !

Kiki Kai Kai Advance



Taito veut se faire des « roustons » en or massif avec cette conversion Super Nintendo de Kiki Kai Kai ! En effet, aucun changement n'a été apporté, que cela concerne l'esthétique ou le gameplay. Pour ceux qui n'ont pas connu les heures glorieuses de ce soft sur SN, sachez qu'il s'agit d'un jeu mélangeant allégrement shoot et religion shintoïste. Vous disposez d'un choix de 3 persos (un raton laveur et deux fillettes) qui possèdent la faculté de balancer des glands ou d'utiliser leur balai en combat rapproché. Autrement, KKK présente des stages très (trop !) courts, à la fin desquels vous devez affronter un boss super coriace. Côté reproches, on retrouve le même problème que sur la mouture 16 bits, à savoir une difficulté de jeu titanesque et un principe linéaire à souhait. Avec ses 7 stages et ses continues infinies, les acharnés du paddle le plieront tout de même dans la journée. Un comble pour un investissement aussi onéreux !

Kendy





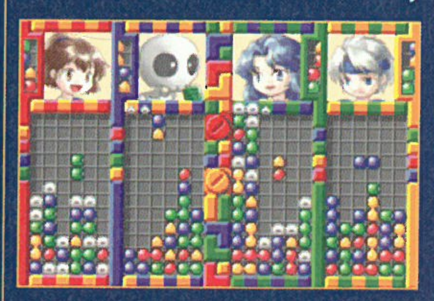


6 — *Éditeur : Taito*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : À la Saint-Glinglin !

Puyo Puyo Advance

Puyo Puyo est l'un des jeux de réflexion les plus connus après Tetris. Ici, point de casse-tête à base de pièces de différentes formes, mais des boules de couleur que vous devez assembler par lots de quatre, puis éclater. En gros, il est possible de regrouper, dans n'importe quel sens, des gélules de même couleur pour les faire disparaître, la tactique ultime consistant à créer un phénomène de réaction en chaîne pour créer un maximum de malus à vos adversaires. Avec une seule cartouche, l'interface permet des affrontements jusqu'à 4 joueurs et promet des instants de joutes intellectuelles que les Vulcains devraient apprécier. Un soft à l'addiction profonde et fédératrice-okans.

Kendy





8 *Éditeur : Sega*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Mmmmhhh...

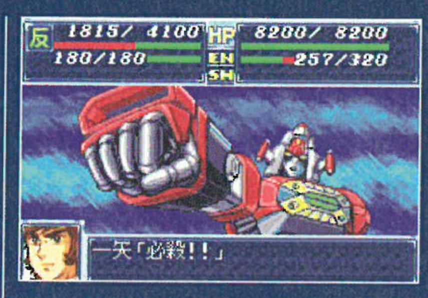
Super Robot Taisen Advance



Depuis le temps qu'on l'attend, celui-là... Voici donc le retour de Zanbot 3, Daimos (un camion qui se transforme en robot géant karatéka. Culte !) et surtout Goldorak ! Contrairement aux dernières versions PlayStation, il n'utilise pas de voix ; le doubleur japonais étant décédé, on ne le retrouvait effectivement plus sur les éditions récentes, mais dans cette version portable, c'est enfin chose faite. Passons sur les musiques plus que décevantes pour nous concentrer sur le reste, un jeu de stratégie parfait. Graphiquement un peu simple, SRTA possède en revanche un potentiel ludique encore renforcé grâce au système des attaques à plusieurs et du Gard Support. Un jeu indispensable pour qui se dit un tant soit peu fan de Tactical-RPG. En plus, il est super dur, comme ça, tout le monde sera content...

Greg





9 *Éditeur : Banpresto*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Jamais (snif !)

The Yamanote Sen



Comme je vous l'ai certainement déjà expliqué dans un des nombreux tests de Densha De Go !, au Japon, les gens rêvent d'être conducteurs de train plutôt que pompiers. Et pour satisfaire la tranche des « seniors » qui ne se contentent plus d'Everybody's Golf 3, Sony sort à son tour un jeu de train. La particularité de celui-ci est de se dérouler uniquement sur la Yamanote, ligne de métro bien connue des Tokyoïtes, qui fait le tour de la capitale. Réalisé entièrement en vidéo, le jeu impressionne, mais reste aussi intéressant qu'un train électrique. Ceux d'entre vous qui sont déjà allés au Japon adoreront, pour retrouver l'ambiance des gares avec les petites voix typiques.

Greg







5 *Éditeur : Sony C.E.J.*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Faut rester « sen »...

ZOE 2173 Testament



Copie conforme de la série des Super Robot Taisen (le volet sur GBA est aussi testé dans ces deux pages), ZOE 2173 souffre d'être comparé à son inspirateur. Techniquement, on voit bien que Konami assure plus que Banpresto, et que ce soit au niveau des graphismes ou du son, ZOE est admirable pour un simple jeu de stratégie sur portable. Malheureusement, pour le reste, on est très loin de SRTA. Les batailles sont plus courtes, plus faciles, et même si les combats sont assez bien pensés, avec un système de visée actif, bof. Le jeu manque tout de même singulièrement de personnalité, et plutôt que de massacrer des robots A avec des robots B, on prendra davantage son pied à achever d'un Fulguro-poing un Golgoth belliqueux dans SRTA.

Greg





7 *Éditeur : Konami*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : N.C.



Puyo Puyo Advanc



Super Robot Taisen Advance



Zoe 2173 Testame

Toutes les sorties **du** mois **passées** au crible



Soul Reaver 2 © Eidos

Ding ding dong, youpi c'est Noël ! Ça caille, il pleut des cordes tout le temps, il n'y a plus que des filles moches dans les rues de Paris, et comme chaque année à cette période, les éditeurs ont littéralement renversé leur hotte dans le bureau de Traz : près de 50 pages de tests officiels et une bonne quarantaine de zappings ! Du grand n'importe quoi, les claviers fument encore et nous on se lèche les doigts en faisant « kaï, kaï ». Plus sérieusement, l'événement de ce mois de décembre, ce n'est pas Devil May Cry, ni le dernier James Bond, ni même Jak and Daxter ou encore Baldur's Gate, mais c'est bel et bien GTA III ! Rockstar, contre toute attente, a donné naissance à un titre définitivement culte et 100 % subversif. Du jamais vu, du jamais joué. Même nos potes de *Joystick* ont craqué ! Le miracle de Noël, en quelque sorte ! Vous l'aurez compris en zieutant rapidement la liste des titres testés dans ce numéro, cette fin d'année vidéoludique est juste exceptionnelle, il y en a vraiment pour tous les goûts et même pour les inconditionnels de la Dreamcast. Peace, unity, love. Respect, man.

Top rédac

Certains signes ne trompent pas. La nuit tombe en plein milieu de l'après-midi, votre truffe devient toute humide, les guirlandes surgissent de partout et des gros monsieurs rouges agitent des grelots pour 15 francs la minute... Ouaip, bah j'crois que c'est clair, Noël est dans la place ! Et pour une fois, vous n'aurez que l'embarras du choix pour nourrir vos consoles chéries d'amour ! La fête sera totale et votre portefeuille va entreprendre la plus grande cure d'amaigrissement de toute sa life. Quant au trombi du mois sauce Jak and Daxter... voui c'est bien débile, voui ça ne fait rire que nous, mais c'est comme ça, un point c'est tout. Cé nou lé mètres du mondeuh, wahahaha ! Quoi qu'il en soit, une seule certitude persiste : passez un excellent réveillon, délirez avec vos parents et amis, mais surtout jouez pour vous changer les idées. Il n'y a pas que CNN dans la vie... Joyeux Noël à tous.

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

Note	Signification
0	Tout juste bon à caler une table.
1	Évitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	Une minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	À acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. Un ou deux par génération de console.

La rédac en folie !

Karine

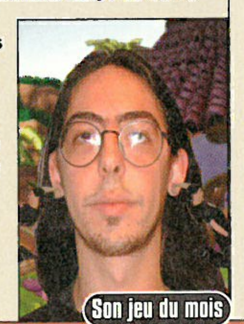
C'est pas que Kendy me prenne la tête, c'est juste qu'il a la fâcheuse tendance à répéter plusieurs fois la même chose, et ça le fait rire à chaque fois ! Bon, d'un autre côté moi, du coup, j'en perds tous mes moyens, je ne parviens pas à retenir mes larmes et je commence à tout casser autour de moi en émulant Traz. Enfin moi je dis ça hein...



Son jeu du mois : Virtua Tennis 2 (DC)

Angel

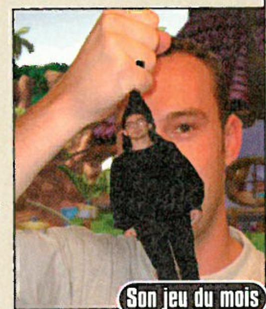
Je dédicace mon trombino au pilote qui a eu un accident spectaculaire pendant le rallye de Corse à 20 mètres de moi alors que je mangeais des petits fours. Heureusement, il n'a rien eu de grave. Ça c'est ce que je dis pour faire propre sur moi, mais dans le fond, j'en ai rien à foutre. Chuis comme ça. Rien à foutre de tout. Des horaires, de mes promesses, de tout...



Son jeu du mois : Jak and Daxter (PS2)

Mister Brown

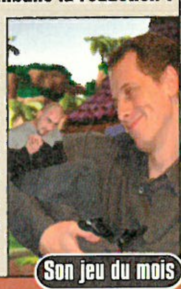
Petit rectificatif par rapport au mois dernier. Kendy se vantait d'avoir pulvérisé mon record à Time Crisis 2. Comme je suis altruiste, je ne dirai pas qu'il a collé le gun sur l'écran. Mr Ty, vous êtes un gros tricheur ! Bon, n'étant néanmoins qu'un « BadGone », je me dois de respecter mon anonymat. C'est plus tranquille. Si, si, je vous assure.



Son jeu du mois : Devil May Cry (PS2)

T.S.R.

L'a priori est une sale bête. A priori, GTA III ne devait pas être brillant. A priori, il s'agissait d'un coup marketing vu la popularité du titre. Tout faux : GTA III a emballé la rédaction ! A priori, on n'a pas été malin, sur le coup... Enfin, en tout cas, en ce moment je m'éclate bien et ça, euh... bah... c'est une certitude.



Son jeu du mois : Devil May Cry (PS2)

Trazom

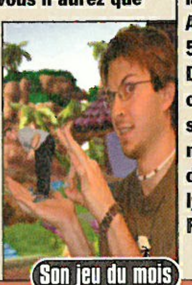
Ah, Noël ! La fête, la famille, les repas, la dinde, les cadeaux, le champagne, la musique, la joie de vivre, les bombes, les cadeaux, les attentats, les chocolats, les réfugiés, les bouclages de l'Apocalypse, le pain, le vin, le Boursin... et Barthokans.



Son jeu du mois : Virtua Tennis 2 (DC)

Gollum

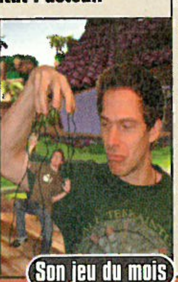
Ce mois-ci, j'ai décidé de vous souhaiter d'agréables fêtes de Noël. Et ouais, j'suis comme ça. Surtout que question cadeaux, sincèrement, vous n'aurez que l'embarras du choix. Alors n'oubliez pas que l'essentiel réside dans l'amour qu'on vous porte. Voilà.



Son jeu du mois : Jak and Daxter (PS2)

Willow

Alors que je skatais trankilou, un chien de S.D.F. s'est précipité sur moi et m'a mordu le tibia. Résultat : j'ai dû aller me faire vacciner contre la rage à l'Institut Pasteur. Au menu : 5 injections ! Depuis, je crains d'être soudainement pris de crises de lycanthropie. Flippant...



Son jeu du mois : GTA III (PS2)

Chris

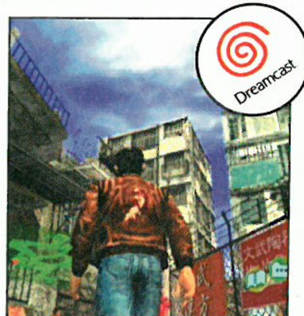
J'ai choisi de manger Willow parce que là, au moins, je suis sûr de ne manger que du muscle. Avec la plupart des autres membres de la rédac, je risquerais de tomber sur du gras, alors bon... Moi, les gros porcs qui se laissent aller ça me débecte. Je fais fi de la beauté intérieure.



Son jeu du mois : Virtua Tennis 2 (DC)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :

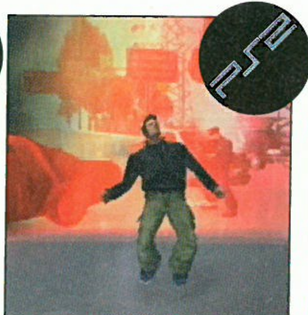


Shenmue II (DC)



Virtua Tennis 2 (DC)


Jak and Daxter (PS2)


GTA III (PS2)


Devil May Cry (PS2)

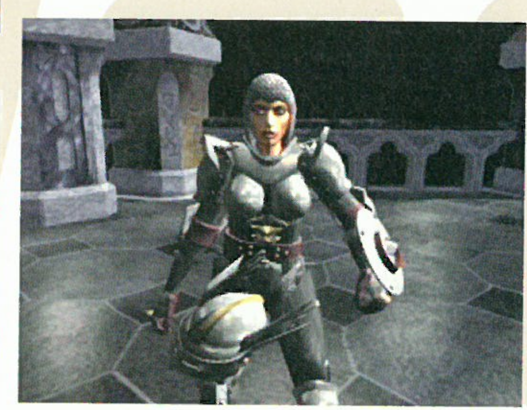
TOP 10 DE LA RÉDAC

(toutes machines et versions confondues)

1.	Devil May Cry (PS2)	26 pts	+1	↑
2.	Silent Hill 2 (PS2)	24 pts	+1	↑
3.	Metal Gear Solid (PSone)	18 pts	-4	↓
4.	Zelda Oracle of Seasons/Ages (GBC)	11 pts	+3	↑
	ISS Pro Evolution 2 (PSone)	11 pts	-6	↓
5.	GTA III (PS2)	10 pts	Nouveau	
6.	Ico (PS2)	9 pts	=	
7.	Shenmue, la série (DC)	8 pts	+1	↑
8.	Pro Evolution Soccer (PS2)	7 pts	Nouveau	
	Virtua Tennis 2 (DC)	7 pts	Nouveau	
9.	Super Street Fighter II X Revival (GBA)	6 pts	-1	↓
10.	Suikoden 2 (PSone)	5 pts	=	

JOYPAD MÉGASTAR

Un Noël sans Mégastar, c'est un peu comme Zidane sans sa Volvic… Inséparables ! Pour son dernier Xmas, la Dreamcast met le feu, avec les surpuissants Shenmue II et Virtua Tennis 2, tandis que la PS2 se déchaîne avec Devil May Cry, Jak and Daxter, Baldur's Gate et l'inattendu GTA III ! Quant à la GBA, elle se la donne grave avec le sublime Warioland 4 ! Sans oublier Syphon Filter 3 sur PSone !

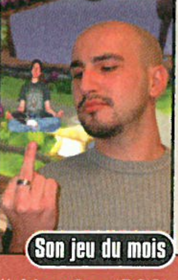


ON EN RÊVE DÉJÀ...

GOLLUM >>>>>>>>>>>>>>> Rogue Leader (GC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
WILLOW >>>>>>>>>>>>>>> Rogue Leader (GC) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
CHRIS >>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Virtua Fighter 4 (PS2)
ELWOOD >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Leader (GC)
KENDY >>>>>>>>>>>>>>> Operation Flashpoint (PS2) et Medal of Honor : Allied Assault (Xbox)
GREG >>>>>>>>>>>>>>> Suikoden 3 (Konami) et Rogue Leader (GC)
T.S.R. >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et biohazard (GC)
TRAZOM >>>>>>>>>>>>>>> biohazard (GC) et Dead or Alive 3 (Xbox)
RAHAN >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Rogue Leader (GC)
JULO >>>>>>>>>>>>>>> Tenchu 3 (PS2) et Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2)
ANGEL >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et Mario Advance 2 (GBA)
KARINE >>>>>>>>>>>>>>> Metal Gear Solid 2 : Sons of Liberty (PS2) et biohazard (GC)
MISTER BROWN >>>>>>>>> Ico (PS2) et Everybody's Golf 3 (PS2)

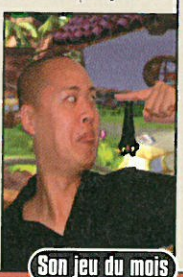
Elwood

À cause de cette foutue idée de trombi made in Gollum qui, je tiens à le souligner, reste néanmoins un modèle pour les générations futures, j'ai plus la place de vous raconter un truc passionnant. Tenez, l'autre jour par exemple, je me baladais… Ah ben voilà, j'ai effectivement plus de place !


Son jeu du mois
Devil May Cry (PS2)

Kendy

Au lieu de faire comme les autres à raconter n'importe quoi en 150 signes, je préfère fermer mon clapet et ne rien dire. La photo parle d'elle-même ! Ha ! Ha ! Ha ! Là par exemple, tel que vous me voyez, eh bien j'ai décidé de rester muet…


Son jeu du mois
Warioland 4 (GBA)

RaHaN

J'ai faim, je suis fatigué, ce virus de deurm sur le réseau me tape sur les nerfs, j'ai plein de taf, le sort s'acharne sur moi, je suis triste, je n'en peux plus, mon sang se glace, je deviens tout blanc, translucide même, je me meurs… Heureusement que le trombi doit être super court.

Son jeu du mois
GTA III (PS2)

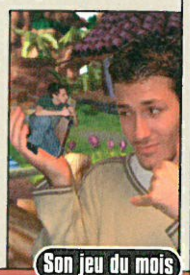
Greg

En ce moment, impossible de me coiffer correctement, je crois bien qu'une marque de soins capillaires que je vaux bien m'a entubé avec son shampooing qui rend mes cheveux électriques. À moins que ce soit à force de porter des masques trop puissants…


Son jeu du mois
Super Robot Taisen (GBA)

Julo

Ce mois-ci, je ne suis pas parti en reportage et je suis très peu sorti de chez moi. J'ai alors réalisé que la vie d'autiste était finalement assez trippante. Et puis j'ai enfin compris que vous ne pourrez donc pas rire de mes malheurs, c'est con hein ? Bande de gros malins !


Son jeu du mois
GTA III (PS2)

Legacy of Kain Soul Reaver 2

Comme ils sont lourds, ces gros démons...

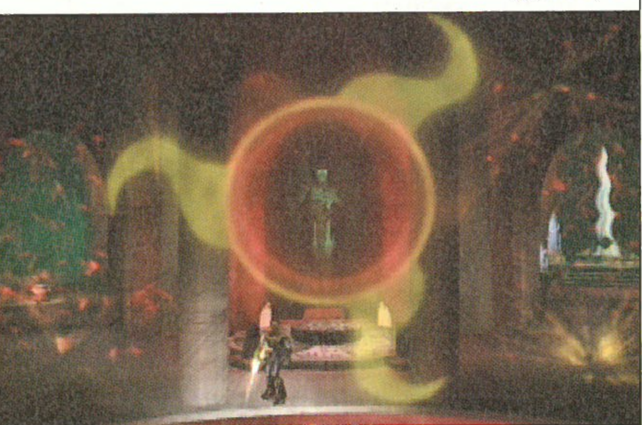
Derniers détails

Pour un jeu essentiellement scénaristique, il fallait de bonnes traductions. C'est le cas, heureusement. Les doubleurs ont aussi assuré un travail efficace, même si comparativement à leurs confrères anglais, il leur reste encore énormément de progrès à faire. Là où le bât blesse légèrement, c'est sur la synchronisation labiale, tout simplement absente de la version française. Bouches qui s'agitent en silence et dialogues qui perdurent sans que les lèvres ne suivent sont donc monnaie courante en français. C'est exaspérant... Ce qui l'est plus, c'est l'absence de certains suppléments lorsqu'on est en français (cf. encadré). À ceux d'entre vous qui maîtrisent l'anglais, je ne saurais trop conseiller de découvrir le jeu dans sa version d'origine, heureusement disponible sur ce DVD-Rom européen. D'autant que la transcription de l'ensemble du script est disponible au fur et à mesure de sa découverte, si vous avez un doute auditif et comprenez mieux l'écrit que l'oral. En dehors de cela, je ne vois rien d'autre à dire sur cette suite, si ce n'est que j'attends le 3 avec impatience, comme les autres fans le feront sans doute après avoir fini celui-ci. Un titre qui aurait pu me transporter bien plus sans ces quelques défauts, mais qui livre ici une leçon au moins sur un point : un jeu vidéo peut avoir un scénario sans aliens, sans zombies, sans grand méchant vilain pas beau décérébré, et qui appelle à la réflexion tout en passionnant son spectateur.

RaHaN

L'acquisition d'un nouveau pouvoir élémentaire donne lieu à des effets spéciaux gigantesques.

Conscients de la difficulté de penser en deux dimensions (matérielle et spectrale), les développeurs ont disposé de gros indices...



Notes


18 Technique
De ce point de vue, rien à redire. Du polygone à foison, pas d'aliasing, un moteur efficace.


15 Esthétique
Les décors sont superbes, mais le design de certains ennemis est décevant. Ça reste magnifique.


16 Animation
Globalement bonne, même si on aurait aimé plus de surprises par rapport au 1 à cet égard.


14 Maniabilité
Dans l'ensemble, ça va. La caméra est meilleure, mais certains combats sont agaçants.


11 Sons
Musiques moins bonnes que le 1, voix françaises désynchronisées mais bien jouées, sons réussis... Très inégal, quoi !


16 Durée de vie
Perso, il m'a fallu environ 17 heures (en le connaissant déjà pas mal) : si vous n'avez pas l'habitude, comptez 30.


Plus
Un graphisme exceptionnel.
Un scénario mirifique.
Des puzzles excellemment pensés.


Moins
Des ennemis parfois agaçants.
Le parti pris des forges plutôt que des pouvoirs.
Le design de certains ennemis.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Sans trop vous en révéler, sachez que Soul Reaver 2 appelle une suite. Non seulement Amy Hennig, celle qui a dirigé la saga depuis le début, nous avait déjà laissé entendre qu'elle souhaitait faire un 3e volet, mais l'histoire appelle d'elle-même des compléments. Heureusement, pour les traumatisés de Soul Reaver 1, pas question cette fois-ci de rester sur sa faim : vous aurez de quoi cogiter jusqu'à Soul Reaver 3 !



L'avis de RaHaN

J'ai pris mon pied grâce à son histoire extraordinaire. Mais Soul Reaver 2 risque de rebuter du monde, tellement son scénario est alambiqué et ancré dans les deux opus précédents. En outre, sans ce script excellent, ses défauts (combats agaçants, absence de nouveaux pouvoirs véritables...) seraient rédhibitoires. À réserver aux fans, surtout.

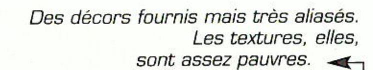
L'avis de Julo

Ce deuxième épisode ne réserve que très peu de surprises dans le gameplay, vous êtes prévenu. Cela dit, les fans de la première heure découvriront enfin la (passionnante) suite de l'histoire... C'est pas trop tôt et ils l'ont bien méritée ! Une aventure efficace et passionnante, à condition de ne pas prendre le train en marche.

007 Espion pour Cible

ment ; elles sont truffées de petits scripts qui relancent efficacement l'action, mettant constamment le joueur sous pression. Un coup vous devrez vous la jouer « furtif », un autre vous comporter comme John McLane dans les pires moments de *Piège de Cristal*. Mais bon, il faut reconnaître que, globalement, les gunfights sauvages l'emportent largement sur l'infiltration. À côté de ça, on n'a jamais l'impression de faire la même chose, d'assister aux mêmes scènes, et certaines situations peuvent se résoudre de plusieurs façons… c'est déjà pas si mal. En fait, on retrouve un peu le feeling de la série des Medal of Honor. Les ennemis bénéficient quant à eux d'une excellente modélisation et d'attitudes réalistes ; toutefois, ne vous attendez pas à une localisation des dégâts aussi sophistiquée que celle de GoldenEye. Autre constat plutôt agréable, l'I.A. est dans l'ensemble assez convaincante. Une mission d'infiltration peut très vite dégénérer si vous ne faites pas attention. Les terroristes vous entendent (par exemple, si vous faites du bruit dans un conduit d'aération), détectent les cadavres (ces derniers s'évaporent au bout de quelques secondes, dommage), fuient s'ils se sentent en danger, tenteront de déclencher l'alarme pour appeler des renforts, se planquent… Certes, on assiste parfois à des trucs un peu débiles (des charges suicidaires notamment), mais globalement, les développeurs s'en sont bien sortis. Inutile de tergiverser plus longtemps, Espion pour Cible est vraiment un bon FPS, dynamique, et surtout très varié ; le hic, c'est que les 12 niveaux se torchent en une petite dizaine d'heures. Dix heures de jeu intensives certes, mais quand même, on n'aurait pas craché sur cinq ou six niveaux supplémentaires. Un conseil, jouez d'entrée de jeu en mode 00 !

Willow

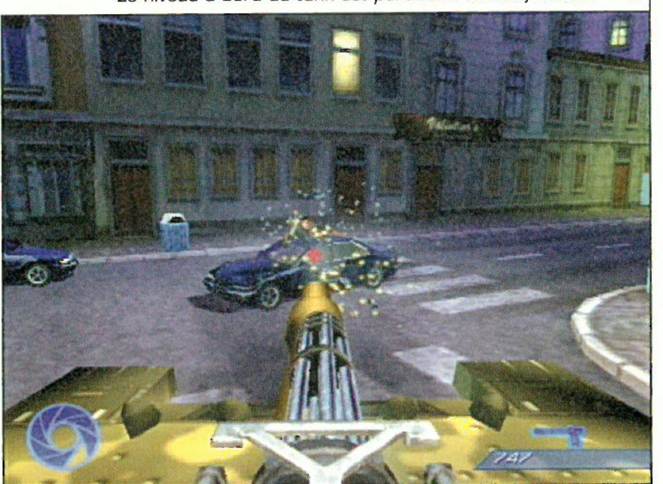


Des décors fournis mais très aliasés. Les textures, elles, sont assez pauvres.





Le niveau à bord du tank est particulièrement jouissif !



Notes

16 Technique
Un moteur 3D qui souffre parfois, mais rien de catastrophique. Des effets d'impacts très spectaculaires.

14 Esthétique
La modélisation des ennemis et des décors est réussie, mais les textures sont assez froides et peu détaillées.

15 Animation
Les ennemis bénéficient d'attitudes crédibles. De légers ralentissements par moments.

18 Maniabilité
Aucun problème de ce côté-là, le pad a été mappé de façon intelligente et la visée est semi-assistée.

18 Sons
La V.O. est excellente, la V.F. un peu moins. Bruitages exceptionnels et ziks dynamiques dans l'esprit des films.

13 Durée de vie
Incontestablement le point faible de ce titre. Les 12 missions se bouclent en deux après-midi. C'est super court.

+ Plus
Une action variée et intense. La mise en scène et le dynamisme.

– Moins
La durée de vie. Textures sans relief.



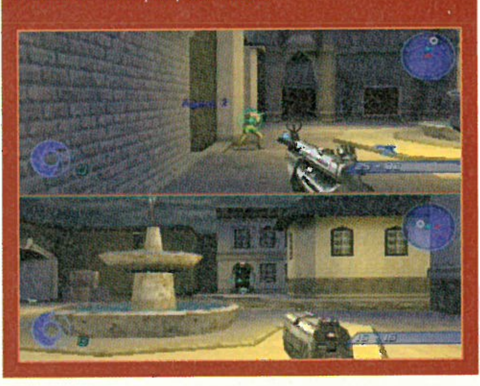
7/10 Note d'intérêt

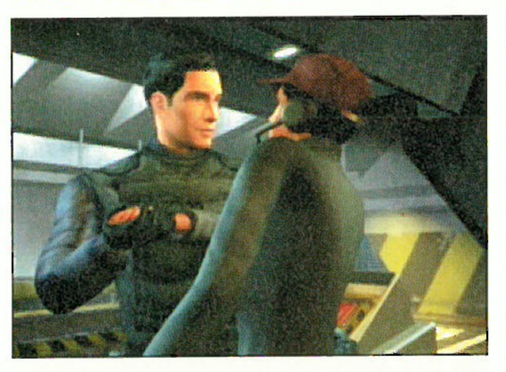
Plus loin…

Le prochain film mettant en scène 007 est actuellement en pré-production. Il est réalisé par Lee Tamahori, un illustre inconnu qui a travaillé sur Furyo en tant que « premier assistant ». Intitulé pour le moment **Beyond the Ice**, *ce nouveau James Bond sortira fin 2002. Pierce Brosnan est toujours de la partie.*

Classique mais fourni

Sachez qu'Espion pour Cible permet de s'affronter jusqu'à quatre en écran splitté. On distingue trois styles de jeu : Deathmatch, Désamorçage de bombes et Capture de drapeaux. Le mode Multijoueur propose en outre 11 maps d'une superficie très acceptable. Sinon, vous avez la possibilité de modifier tout un tas de paramètres tels que le choix du personnage (une dizaine), l'assistance automatique de la visée, le nombre d'armes, le temps de la partie, etc. Un regret de taille : on aurait aimé un petit mode Coopératif comme dans Half-Life. Tant pis pour nous.







L'avis de Willow

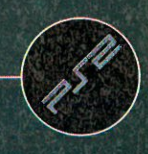
Espion pour Cible bénéficie d'une ambiance vraiment trippante, les niveaux sont variés, la mise en scène tient en haleine et certaines situations sont de véritables morceaux de bravoure. J'avoue avoir passé un excellent moment… Malheureusement, le titre d'Electronic Arts se finit en quelques heures.

L'avis de Gollum

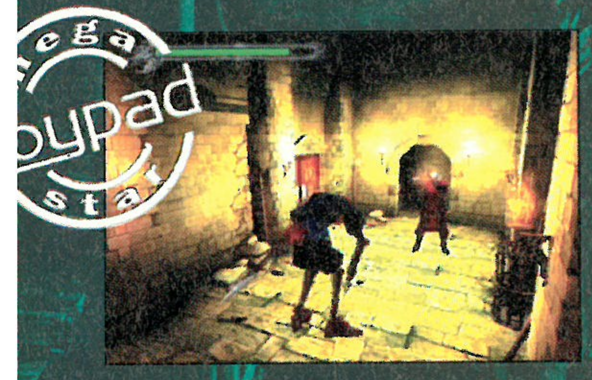
Je vous avouerai avoir un peu moins trippé que Willow. Personnellement, si les phases de conduite m'ont tout simplement fait halluciné, les séquences de FPS m'ont semblé intéressantes mais assez classiques. Les assauts ont trop tendance à dégénérer. Remarquez, après avoir joué à MGS 2, tout paraît plus fade…



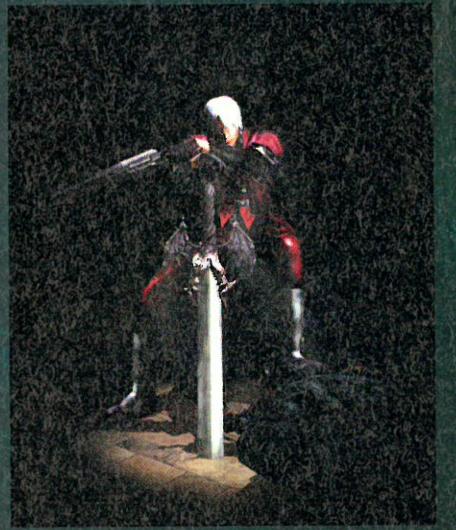
IVOI COLISSIMO 48 Heures !
CHRONOPOST 24 Heures !
OUVERT TOUS LES DIMANCHES DE DECEMBRE !!!
Revendeurs Contactez-nous au : 01 44 52 85 80
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de
10h30 à 19h30 sans interruption
Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Internet
www.gamestation.fr
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
ENEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
UN STOCK MONSTRUEUX SUR www.gamestation.fr
Réassort limité !
Carte mémoire offerte pour toute précommande
DREAMCAST "News"
Des Tonnes de titres sont disponibles !!
- Sport Jam - Propeller Arena - Mark Of The Wolves - NBA 2K2 - Daytona 2001 - Prismaticalization - Rune Caster - Unreal Tournament - ighting Vipers 2 - Illbleed - Carrier - Undercover - NFL 2K2 - Last Blade 2 - Capcom Vs SNK 2 - Eldorado Gate Vol. 6 - Bomberman Online - - Sakura Wars 3 - World Series Baseball 2K2 - Sonic 2 Birthday Pack - Vampire Chronicles - Dancing Blade - Shenmue 2 - Teninis 2K2 - Etc...
Retrouvez de nombreuses promotions sur le
www.gamestation.fr UNIQUEMENT
Du côté de la PS2 ...
Pro Evolution Soccer
Commandos 2
Splashdown
Jak & Daxter
De nombreux titres déjà disponibles...
Bio Hazard Gun Survivor 2, Legaia Dual Saga, Guilty Gear X Plus, Bustin, Time Crisis 2 + Guncon 2, Devil May Cry, Fighter Gundam 0079, Missing Blue, Silent scope 2, Ape Escape 2001, Tamamayu Story 2, WTA Tour Tennis, Silent Hill 2, Max Payne etc...
PERIPHERIQUE
DVD DECODER
VGA BOX PS1/
Jouez avec une
meilleure résolu
votre moniteur
Accepte les signa
NTSC & PAL.
Nombreuses fon
disponibles !
RAVE-DISCMAN
ACCESSOIRES
ble Link PS2 149,00 F
A Box PSONE/PS2 499,00 F
D Decoder PS2 349,00 F
ve-Discman PSONE/PS2 499,00 F
lécommande Hais PS2 129,00 F
lécommande JOYTECH PS2 99,00 F
lécommande Officielle PS2 199,00 F
al Shock 2 Officielle PS2 199,00 F
rte Mémoire 2 Officielle PS2 299,00 F
ésentoir Vertical/Horizontal PS2 99,00 F
ble S-Vidéo PS2 149,00 F
ltitap Officiel PS2 349,00 F
ltitap Non officiel PS2 249,00 F
REME PAD PS2 149,00 F
mory Card officielle PS ONE PSX 99,00 F
mory Card couleur PSX 59,00 F
al Shock officielle PS ONE PSX 199,00 F
al Shock Controller couleur PSX 129,00 F
d Ascii (fonction vibrante intégrée) DC 349,00 F
nther V + Recul + Pédale PSX & SAT 249,00 F
le Peritel + fiches RCA + adapt GUNCON PSX 49,00 F
ble Link DC 249,00 F
ble Peritel RGB + audios DC 49,00 F
ble S-VHS DC 149,00 F
mory Card 2 Mégas DC 149,00 F
tion Replay CD version PSX 149,00 F
REGLEMENT
Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
Mandat-lettre
Contre remboursement
(à partir de la 2ème commande)
Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
Retrouvez nous sur le net !!
www.gamestation.fr
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Retrouvez nou
le net !!
www.gamesta
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES
CONSOLES
QTÉ
PRIX
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F
TOTAL
Frais de port jeux et accessoires : 30/60 Frs Colissimo/Chronopost -
Consoles : 50/100 Frs Colissimo/Chronopost - Contre-remboursement : 80/155 Frcs Colissimo/Chronopost



Devil May Cry







Si, comme moi, vous attendiez ce titre depuis des mois, vous allez être comblé et en prendre plein les mirettes. Pour une fois, on ne parlera pas de jeu-culte mais de son personnage charismatique et emblématique. Dante, t'as vraiment trop la classe, mec !

Quand on parle de Capcom, on pense irrémédiablement au chef-d'œuvre de Shinji Mikami : la série des Resident Evil. On sait depuis longtemps qu'il travaillait sur une suite, et puis, changement de cap, virage à 180°, Devil May Cry apparut comme la lumière divine. Avec Dante, un style nouveau est né. À tous ceux qui se poseraient encore la question, DMC n'a rien d'un Resident ; c'est un jeu d'action où le héros se balade avec 2 flingues dans les pognes (rien à voir non plus avec la petite en short à la couette tressée) et une épée de folie dans le dos. Bien décidé à combattre les forces du Mal, Dante, poseur-né, part à la conquête d'une île infestée de créatures maléfiques.





Un jeu « al dante »

Je sais, elle est facile, mais dès les premières scènes, Devil May Cry prend une dimension encore jamais vue sur console. Dante, ce personnage mi-homme mi-démon, arrive aux abords d'un château. Quelques marches plus haut, l'entrée est là. La première mission débute, et tout de suite, le sentiment de s'immerger dans quelque chose de grand, pour ne pas dire grandiose, nous envahit. Les différents angles de caméra qui suivent la progression de Dante dévoilent des décors majestueux... Un escalier, des statues gigantesques, des portes monumentales et des petites loupiotes qui scintillent un peu partout. Cette première mission sert en quelque sorte de didactique pour appréhender les nombreuses actions que Dante peut effectuer. Comme on aime à le répéter depuis des mois, Dante, c'est le style à l'état pur. Plus classe que lui, tu meurs ! Sa démarche est terrible. Les 2 flingues dans les mains, il inspecte les alentours avec méfiance, prêt à faire feu sur le premier qui aurait l'idée de le chatouiller. Et voilà qu'il se met à courir avec une élégance de dandy (j'ai pas dit « tafiole ») que lui confèrent son costume rouge et ses bottes noires. Son panel d'attitudes tue véritablement, et l'envie de découvrir les autres postures devient irrésistible. Il sait tout faire, le gars : rebondir en prenant appui sur un mur, atteindre des passages éloignés, bondir d'un endroit à un autre à rendre jaloux le meilleur sauteur de la planète... Ses capacités sont énormes et paraissent sans limite, d'autant qu'avec les armes qu'il sera possible d'acquérir au fil de la partie, Dante n'en finira jamais de nous surprendre.



Dans cette position pour le moins inconfortable, Dante fait moins le malin !



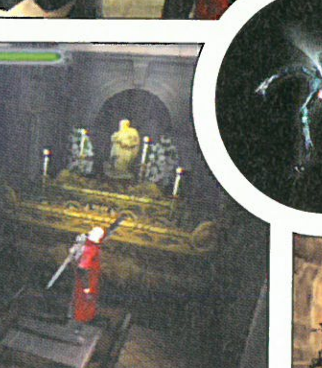
fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	Capcom (Japon)
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	3 (à débloquer)
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de missions	24
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre

Suivant l'angle de caméra, le sang giclera telle une mouche cognant sur un pare-brise !

Les animations et l'allure du personnage frôlent la perfection





Dante reste toujours sur ses gardes, quel que soit l'environnement.



Ce n'est pas une question d'argent

Les nombreuses armes et capacités que Dante pourra se procurer ont malheureusement un coût. Pour cela, il devra combattre des créatures, guère effrayantes, mais plus ou moins coriaces. Ça commence gentiment avec des marionnettes suspendues qu'il sera à même de descendre avec ses guns ou son épée de base. Enchaîner les coups déclenche des combos (Cool, Stylish, Absolute...) qui rapporteront plus ou moins d'orbes rouges, nécessaires à l'achat des power up. Ces améliorations peuvent être acquises en début de mission ou lorsque Dante rencontre une statue portant un sablier sur le dos. Je ne saurais trop vous conseiller d'engranger le maximum de crédits pour obtenir des pouvoirs plus puissants, et non de les gaspiller d'entrée de jeu. Chaque créature volante (fantômes, insectes...), rampante (araignées, lézards...) ou les boss demandent une technique différente pour un maximum d'efficacité. Dante peut suspendre son « vol » et rester quelques instants en lévitation pour « vider » son chargeur illimité, tourner autour de ces bestioles avec des angles de caméra qui ne sont pas sans rappeler certaines productions cinématographiques (*Matrix*), faire des roulades pour esquiver les attaques portées... Bref, quelle que soit sa position, la classe du keum est toujours au rendez-vous et on ne se lasse jamais d'admirer. Le potentiel de Dante est donc directement lié à cette force de frappe qui diffère selon l'arsenal qu'il aura entre les mains. Souvenez-vous d'Ifrit, une des G-Forces de Final Fantasy. Eh bien Dante pourra s'en procurer une similaire pour invoquer le feu de l'enfer et transformer les coups de ses épées ou de ses flingues. Les guns tirent sans discontinuer, le fusil à pompe tire des boules de feu, le lance-grenades envoie des gerbes de feu, et Dante, une fois sa jauge démoniaque remplie, pourra faire exploser tout ce qui se trouve à l'écran. Il en est de même pour ses épées Alasthor et Sparda, upgradables elles aussi.

Des combos permettent au héros d'éliminer plusieurs ennemis à la fois.

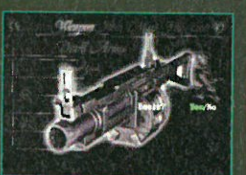
Basique mais efficace

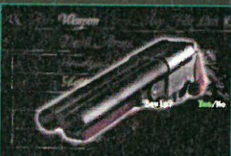
Pour progresser, Dante devra résoudre quelques énigmes et ouvrir de nombreuses portes, comme trouver une clé, avoir un nombre suffisant d'orbes, frapper des parois, débloquer des passages obstrués, sauter dans des miroirs téléporteurs... Rien de bien compliqué, mais DMC reste un jeu d'action et non d'investigation ou de puzzle. Au début de chaque mission, un objectif vous sera délivré, et la carte, très pratique pour ne pas se perdre, indiquera les endroits où se rendre. Par ailleurs, il n'est pas nécessaire de se retaper chacune des nombreuses pièces du château avec d'incessants allers-retours pour résoudre les énigmes. Cependant, le jeu contient 12 missions secrètes proposant un objectif à remplir dans un temps imparti, qui augmentent une durée de vie un peu courte. Mais pour cela, il faut oublier ce que je viens de dire et essayer toutes les portes pour découvrir ces épreuves. Côté gameplay, c'est basique mais efficace : on avance, on shoote sans arrêt, puis on récolte des orbes. J'irai même jusqu'à dire que c'est un peu trop bourrin par moments, notamment si vous optez pour le tir et la visée automatique. Dans cette configuration, les

Les armes

Voici un petit aperçu des armes plus ou moins conventionnelles que Dante pourra utiliser pour se défaire de ses ennemis. Mais la puissance de feu doit être adaptée à chaque situation. Il n'est donc pas toujours judicieux d'opter pour une arme lourde qui ne tire pas en continu, notamment face aux ennemis volants, mais plutôt pour un blast beaucoup plus expéditif.















Devil May Cry



Admirez la prise d'appui, pour une efficacité maximale de tueur.

Selon l'équipement de Dante, les armes n'auront pas le même effet ni le même impact sur les adversaires.

combats seront très faciles, voire ennuyeux à la longue. En bon gamer que vous êtes, ne faites pas cette erreur, d'autant que vous n'aurez plus la possibilité de désactiver cette option !

Une pure merveille

Saluons maintenant les formidables prouesses techniques des game-designers qui ont mis un accent particulier sur ces environnements en 3D temps réel. Chaque décor a été soigné de la plus belle façon. Dans le château, l'ambiance néo-gothique est empreinte de mysticisme. Tout a été minutieusement détaillé : les colonnes gravées, le sol en pierre de taille, les tapis brodés qui jonchent certaines pièces, les contours sculptés des portes, les jardins et la végétation, les fonds marins et leur bateau coulé… j'en passe et des super bien ! Et cela ne s'arrête pas là : les couloirs aux multiples vitraux laissent pénétrer une extraordinaire lumière. Une gestion de lumière qui n'est pas sans rappeler certains jeux comme Alone in the Dark ou Silent Hill 2, avec cette lueur qui émane du personnage. Tous ces environnements subissent également les affres d'une nature animée, avec des vagues, du brouillard, du vent et des effets spéciaux à couper le souffle. Explosions, coups de feu, foudre, sang qui gicle… le rendu est fantastique. Tout cela, évidemment, sur fond sonore impeccable, avec des musiques solennelles, des orgues et des bruitages qui ajoutent une dimension supplémentaire à l'intensité dramatique. Bref, vous l'aurez compris, Devil May Cry est un petit bijou de beauté, fun, avec un héros hors du commun, qui a vraiment trop le « staïle ». Même avec sa durée de vie limitée, son côté beat'em all et l'indigence du scénario, Devil May Cry reste un titre incontournable destiné à tous les amateurs de jeux d'action.

Mister Brown

Les ombres portées ne sont pas toujours au rendez-vous, mais là je chipote !

Cette main empêche Dante de pénétrer dans cette pièce. À vous de trouver la solution.



Notes

18 Technique
Un très bon moteur 3D, l'aliasing discret et des caméras dignes du 7e art.

18 Esthétique
Les décors sont d'une richesse exceptionnelle, avec des textures ultra-détaillées.

18 Animation
L'animation de Dante côtoie la perfection. Un niveau jamais atteint sur console.

17 Maniabilité
La prise en main du personnage est immédiate. On cherche tout de suite les meilleures postures.

16 Sons
Des musiques très appropriées au style gothique, avec une ambiance de cathédrale. Sous-titres disponibles sur la VF.

15 Durée de vie
Malgré les missions secrètes, 8 heures suffisent pour se défaire du premier niveau de difficulté.

+ Plus
Les attitudes de Dante. Les environnements très variés.

– Moins
Un titre un peu court. Des actions parfois trop bourrin.

8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

On le sait, la suite des Resident Evil sera une exclusivité « Cube de jeu ». Alors pour vous autres, détenteurs de la PS2, on peut d'ores et déjà se mettre à rêver d'un deuxième volet de Devil May Cry. Mais comme l'indiquait son créateur, il faudra attendre les premiers chiffres pour l'envisager. Vu la qualité du jeu, je ne me fais pas trop de « soucai » !



L'avis de Mister Brown

Devil May Cry m'a vraiment impressionné par la qualité de ses environnements, les attitudes de son personnage et par son rythme qui ne retombe jamais. Je regrette seulement l'absence d'un véritable scénario mais l'action est telle qu'il est impossible de lâcher le pad. Un jeu indispensable !

L'avis de Gollum

Au-delà de la qualité même du jeu, Devil May Cry représente pour moi une prouesse artistique rare. Architecture grandiose, bande-son puissante, animations saisissantes de réalisme… Un souci d'esthétisme au service d'un plaisir de jeu lui aussi remarquable. Ça blaste avec sauvagerie et grande classe. Bravo, Mikami San.

Pour PlayStation 2

LEÇON N°1 :
LUI OFFRIR LE PLUS BEAU DES ÉCRINS !

MEUBLE POUR CONSOLE PLAYSTATION 2TM

*Meuble en bois stratifié
*2 positions possibles pour la console
-Cale pour placer la console verticalement
-Compartiment pour la ranger horizontalement





LEÇON N°2 :
LA FAIRE OBEIR AU DOIGT ET A L' OEIL !

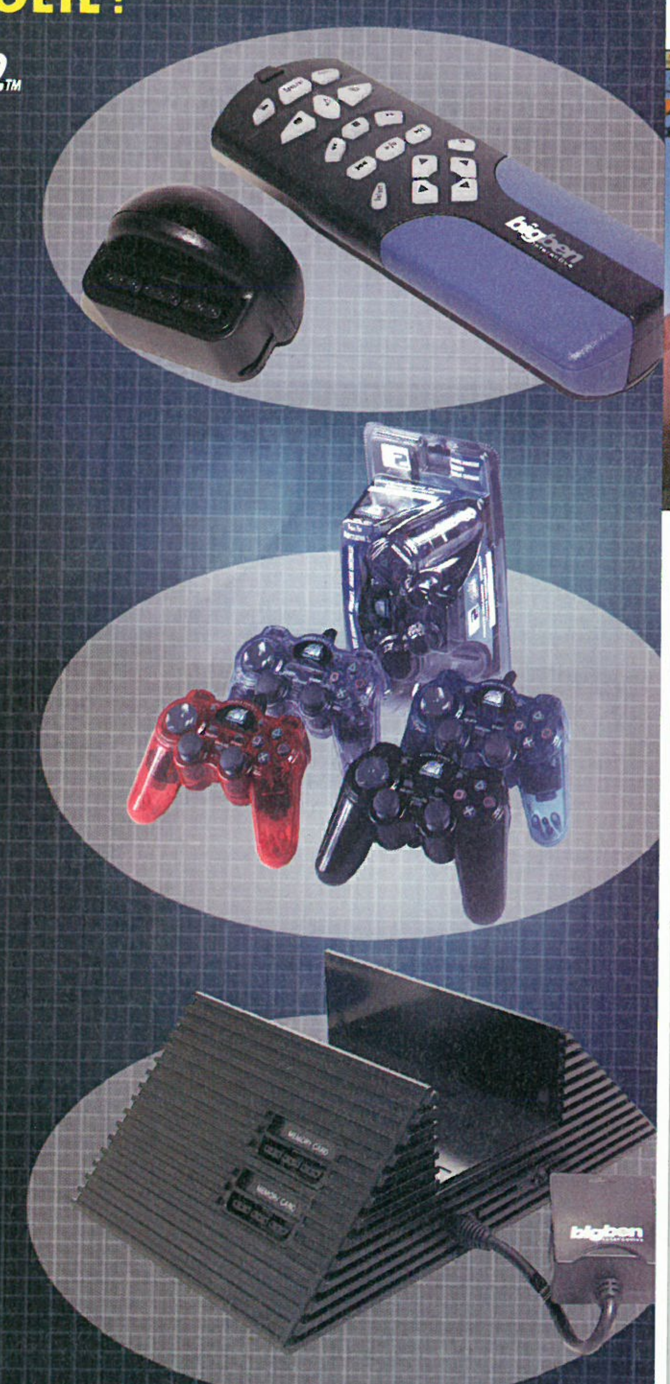
TELECOMMANDE  POUR PLAYSTATION 2TM

**Naviguez dans les menus en toute simplicité !
Récepteur infra-rouge avec Port manette intégré !**

LEÇON N°3 :
LA FAIRE VIBRER !

MANETTES ANALOGIQUES VIBRANTES

*Manette analogique et digitale
*2 moteurs de vibration
*4 coloris disponibles.
*8 boutons d'action totalement analogiques



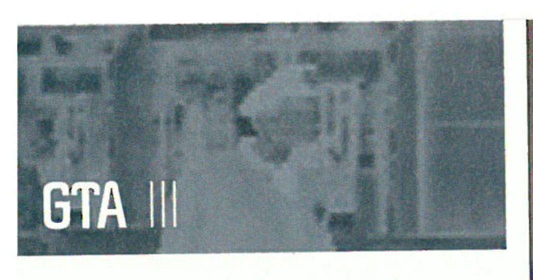
LEÇON N°4 :
LA PARTAGER AVEC SES AMIS ET LA METTRE EN VALEUR !

*Idéal pour les jeux en multi-joueurs, le socle multiport pour PlayStation 2TM permet de connecter 4 manettes supplémentaires (jusqu' à 8 joueurs avec 2 multiport).
*Il est 100 % compatible avec toutes les manettes et cartes mémoire.
*C'est un produit très fun , reprenant le design de la PS2TM.

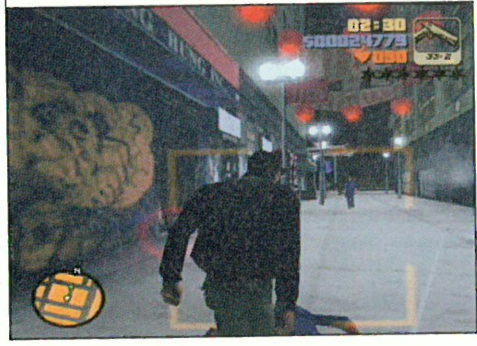
BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2

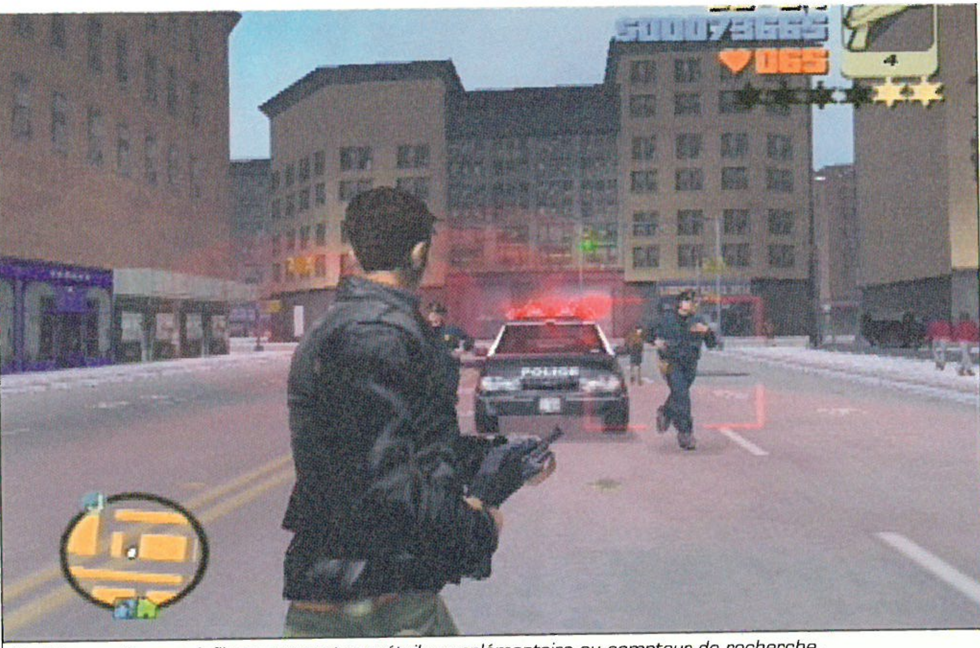


bigben



Les scènes de shoot à pied manquent de visibilité, mais on finit par bien se débrouiller.

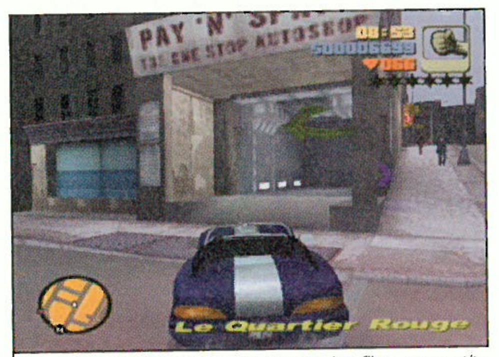




Tuer un flic vous infligera souvent une étoile supplémentaire au compteur de recherche.

Promesses tenues

En termes de réalisation, l'équipe de DMA Design a réussi à aller au bout de toutes ses ambitions ! Le jeu est gigantesque et fourmille de centaines de détails, que l'on découvre petit à petit et qui immergent irrémédiablement le joueur. Lorsque vous êtes à pied, il est possible de taxer n'importe quelle caisse en circulation ou en stationnement (dans ce dernier cas, une alarme pourra se mettre en route !). Dans les rues, des piétons aux allures différentes circulent : il y a des civils classiques mais aussi des membres de gangs, etc., et chacun d'eux aura des réactions différentes ! Frappez sans raison un gars normal et il s'enfuira en criant ; faites la même chose à un voyou et il vous courra après pour vous rendre les coups ! De la même façon, si par hasard vous piquez la caisse d'un mafieux, ce dernier ne se laissera pas faire et pourra sortir son flingue pour vous empêcher de fuir ! Il m'est même arrivé de m'arrêter deux secondes dans un quartier pourri et d'être délogé de mon habitacle par un voleur de voitures !!! En plus, tous ces gens discutent entre eux dans la rue : en tendant l'oreille, vous pourrez entendre des mecs négocier le prix de la came, ou d'autres s'insulter ! De temps à autre, des fusillades explosent sans prévenir entre les gangs qui peuvent se croiser sur un même trottoir ! Dans ce cas, les civils fuient en courant, les flics du coin accourent, les sirènes se font entendre au bout de trois minutes ; s'il y a un blessé, l'ambulance se pointe et les médecins tentent héroïquement de le ranimer en express sur le bitume ! La multitude de détails est ultra-impressionnante, il faut le voir pour le croire ! Et je ne vous en énonce qu'un centième ! Ah oui, un autre détail à ne pas oublier : l'idée des différentes stations de radio, que vous pouvez changer à souhait selon vos goûts, dans la caisse ! Et comme si ces détails ne suffisaient pas, le jeu propose en plus des modèles physiques réalistes et différents pour chaque véhicule, une I.A. des adversaires et des flics vraiment nerveuse... Côté réalisation, ça force le respect ! Il ressort de tout cela un sentiment de réalisme et de liberté complètement incroyable. Tenez, pendant que je jouais à la rédac, j'ai dit à voix haute : « C'est incroyable, on peut faire exactement ce qu'on veut ! » RaHaN s'est alors exprimé : « Ouais, bah vas-y, embarque une p... et va te la faire ! » Ah ah, super. « Faut pas abuser », lui dis-je... Eh bien le soir même, je me suis aperçu que ça aussi, c'était possible (ça fait perdre du fric mais gagner de la vie) !!!



Si vous êtes pris en chasse par les flics, une petite visite dans l'atelier de peinture et le tour est joué !

Libre d'être un Bad Boy

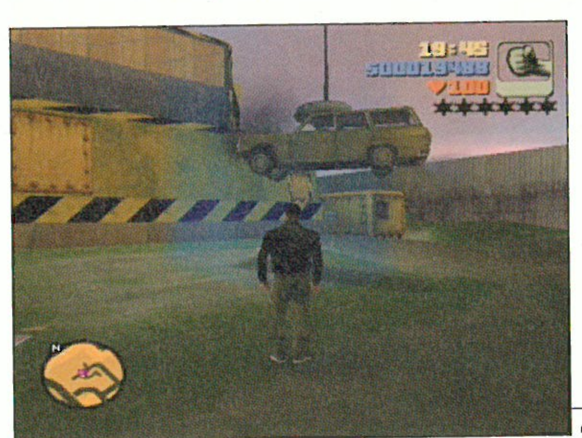
Sinon, concernant le système de jeu, rien n'a véritablement changé. Lorsqu'on meurt en mission, on se retrouve à l'hôpital (pas de vrai Game Over) ; lorsqu'on se fait coffrer, on se retrouve à la sortie du commissariat, sans flingue et avec un peu moins de fric (les pots de vin, vous savez...), etc. Si vous piquez une caisse ou pratiquez tout autre délit sans vous faire voir par les flics, il ne se passera rien ; dans le cas inverse, vous « gagnerez » un point supplémentaire dans votre indice de recherche (symbolisé par 6 étoiles) et serez poursuivi sans relâche. Il existe alors plusieurs moyens de s'en sortir, mais le plus pratique reste celui de l'atelier de peinture (1 par zone) qui change la couleur de votre caisse et remet donc votre indice à zéro ! Évidemment, plus vous êtes recherché et plus il sera difficile de s'en sortir. Au bout de trois étoiles, les voitures de police sont encore plus nombreuses à vos trousses et un hélicoptère (si si !) vous repère en deux temps trois mouvements ! Vous vous ferez sûrement coffrer ou buter avant d'arriver à 5 ou 6 étoiles, mais si vous y par-

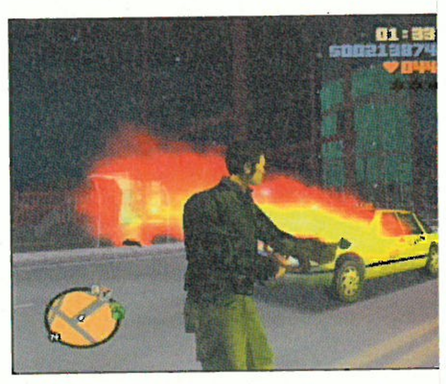
Les conditions climatiques changent en temps réel, tout comme la luminosité, selon les différents moments de la journée.





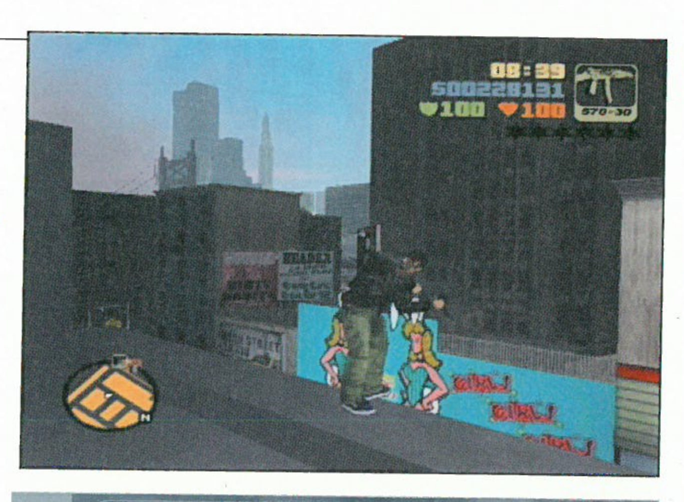
Les environnements sont d'une incroyable grandeur et d'une complexité « shenmuesque » !





Certaines missions vous demanderont de vous débarrasser des preuves à la casse...

Des escaliers vous permettent de grimper en haut de certains immeubles.

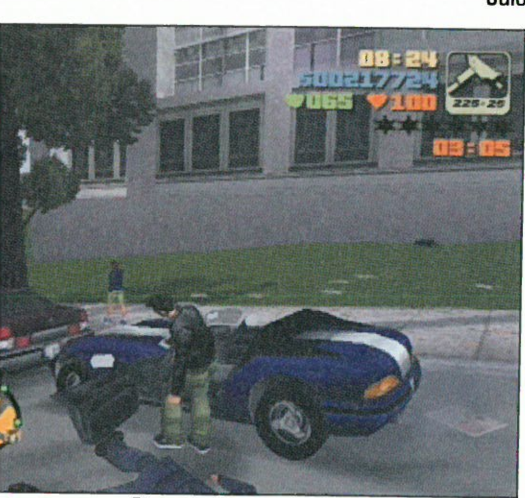


venez tout de même, les forces spéciales débarqueront aussi, avant le FBI et même l'armée !!! De temps en temps, c'est vraiment le boxon, excellent. Dommage que la conduite dangereuse devant les flics (griller un feu rouge, conduire à contresens...) ne soit pas prise en compte, car cela aurait obligé le joueur à la jouer fine en permanence et à redouter les voitures de police... Pour gagner des étoiles, il faut vraiment leur foncer dedans, ou renverser un piéton devant eux.

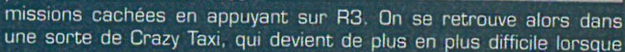
Im-man-quable !

Malgré ce petit problème et quelques autres comme la jouabilité douteuse durant les phases de shoot à pied (on s'y fait à la longue, mais bon), ou encore les problèmes de saccades dans l'animation (le seul regret technique ; enlevez l'option « Traînées » dans les options si ça vous gêne vraiment), l'expérience GTA III est vraiment exceptionnelle. Contre toute attente, ce troisième épisode s'inscrit donc dans la liste des meilleurs jeux PS2, que vous devez absolument posséder (à condition d'avoir plus de 16 ans bien évidemment, ahahaha... pardon...) ! Même en 4 pages, impossible de vous énoncer toutes les forces et tous les détails de cet incroyable jeu, qui vous surprendra sans cesse et vous donnera irrémédiablement envie de jouer sans relâche... J'en veux pour preuve tous les membres de la rédac qui n'avaient qu'à me regarder jouer quelques minutes pour se dire : « Ouah, j'ai vachement envie d'me le faire celui-là ! » Même nos amis PCistes de *Joystick* sont tombés sous le charme : Fishbone s'est payé le jeu le soir même et Bob Arctor, ce gros porc, s'est empressé d'aller acheter une PlayStation 2 rien que pour GTA III ! Alors ne vous fiez pas aux allures bourrines ou malsaines du concept (d'ailleurs, vous n'êtes pas obligé de tuer des innocents - ou récompensé dans ce cas-là ; vous avez le choix de le faire ou non, c'est tout !) et foncez dans la boutique la plus proche (NDTraz : et si c'est une pharmacie ?)... Une bonne surprise vous y attend en plus, puisque le jeu n'est vendu que 299 F ! Il a décidément tout pour plaire, ce GTA III ! Poils aux doigts.

Julo



Bien sûr, il vaut mieux taxer des caisses de ce genre... Tant qu'à faire, hein !

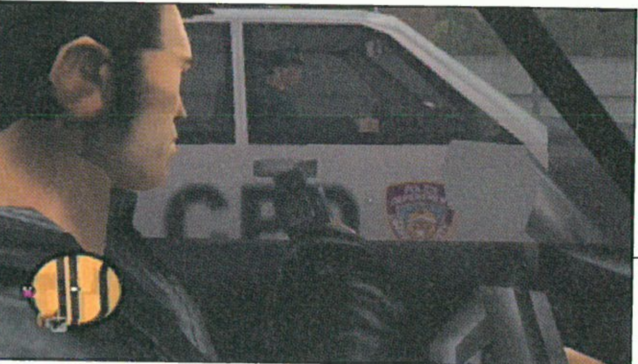


Missions bonus



En plus des très nombreuses missions scénaristiques, vous pourrez participer à des sortes de mini-jeux cachés, qui vous permettront de vous faire un peu plus de fric, mais aussi de vous détendre entre deux trucs plus sérieux ! En « empruntant » un taxi par exemple, vous pourrez enclencher des missions cachées en appuyant sur R3. On se retrouve alors dans une sorte de Crazy Taxi, qui devient de plus en plus difficile lorsque vous gagnez des niveaux. Des missions du genre sont également proposées avec les voitures de flics (le but : tuer les criminels), avec les ambulances (emmener des malades à l'hôpital), ou encore avec les camions de pompier (éteindre des incendies aux 4 coins de la ville) ! Vous découvrirez encore plein d'autres secrets au cours de votre partie, notamment en ramassant des paquets cachés, en activant des challenges spéciaux en volant certaines voitures, etc. La durée de vie du jeu est vraiment ultra-longue, les curieux et les core-gamers auront vraiment de quoi faire !





Grâce aux Uzis, vous pourrez tirer à travers les fenêtres de votre caisse !

Notes





18 Technique
Réalisation impressionnante : ville énorme, modélisation de qualité, animations travaillées, détails en pagaille...



15 Esthétique
Pas exceptionnellement beau, mais parfaitement acceptable compte tenu des possibilités offertes.



15 Animation
Les personnages sont super bien animés, mais le jeu souffre de quelques problèmes de frame-rate.



16 Maniabilité
Parfaite dans tous les domaines, sauf pour les confuses phases de shoot à pied qui demandent un peu d'habitude.



17 Sons
Ambiance sonore excellente, vaste choix de radios, et musiques de qualité dans chaque domaine.



18 Durée de vie
Énorme ! Des missions super nombreuses, des tonnes de missions annexes, des secrets à découvrir...



Plus
La liberté totale, la ville gigantesque. Scénarisation appliquée. Le jeu n'est pas cher (299 F) !

Moins
Flics parfois laxistes sur les petites infractions. Quelques saccades.



9/10 Note d'intérêt

Plus loin...

On vous a très peu parlé de GTA III, depuis le reportage et la petite News, et le soft est même sorti dans le commerce avant que nous ayons pu le tester dans nos pages... Pourquoi ? Take 2 a sûrement voulu éviter une nouvelle polémique et les problèmes qui auraient pu en découler, si le jeu avait trop fait parler de lui... Comme l'interdiction de mise en vente, ou je ne sais quoi. Bref, il est finalement bien dispo (dans une version « light » paraît-il, mais des codes devraient bientôt arranger ça) et vous pouvez foncer l'acheter !

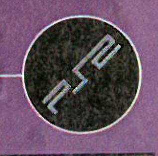
L'avis de Julo

Si vous êtes en âge d'en profiter (plus de 16 ans, ahahahaha), ne loupez surtout pas GTA III ! Que vous soyez core-gamer ou non, il a des dizaines et des dizaines d'heures de pures missions à vous offrir. Original, intéressant, fun, long, bien réalisé et pas cher... Je ne vois pas ce je pourrais ajouter pour vous convaincre !

L'avis de Willow

Ça faisait un petit bout de temps qu'on ne s'était pas autant poilé en jouant. Sur PS2, GTA prend une tout autre dimension. La sensation de liberté est totale, les missions sont variées et l'ambiance « Soprano » vraiment trippante. Un titre adulte, varié et 100 % immersif qui a séduit toute la rédaction et nos potes de Joystick !

Machine **PlayStation 2** Genre **Action/Aventure**



Baldur's Gate Dark Alliance

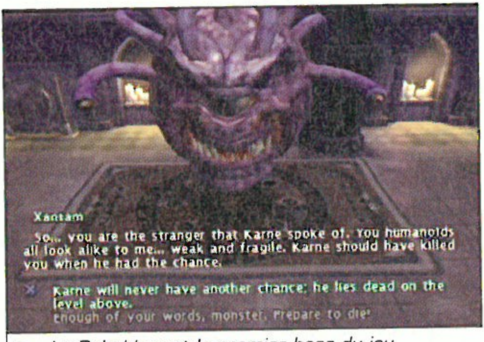
mega Joypad star

Baldur's Gate est une légende dans le monde du PC, un titre fort que les fans de RPG ne peuvent pas avoir loupé. La version PS2 qui nous est proposée aujourd'hui se veut plus simple, moins foisonnante, mais tout aussi prenante. Après m'être essayé plus que de raison à ce titre, je peux l'affirmer : le pari est réussi !

Je n'arrive pas à croire au temps que j'ai passé sur Baldur's Gate ces derniers jours. Je n'ai pas arrêté. C'est bien simple, je m'arrêtais de jouer lorsque je n'arrivais plus à lire ce qu'il y avait sur l'écran. Ce jeu est une drogue, un produit « dangereux » qui vous rend peu à peu dépendant. Pourtant, je dois avouer que je me suis essayé à ce Dark Alliance sans me douter une seule seconde que 24 heures après, je serais accro ! J'avoue bien aimer les univers heroic-fantasy, je connais un peu les Royaumes Oubliés, tout ça, mais bon, je ne relis pas les aventures de Drizz't Do'urden toutes les semaines non plus. Bon sang, ce titre a flingué ma productivité et pendant que j'écris ces lignes je n'ai qu'une envie : y retourner. La vie de testeur impose parfois des tourments intolérables...

Rêve de rôliste

Tout commence de la plus classique des façons : vous choisissez votre personnage, et vous vous lancez ensuite ingénument dans l'aventure. Point. La phase de choix de votre personnage se fait assez rapidement d'ailleurs, puisque seuls trois personnages vous sont « offerts ». Vous pouvez incarner Vahn, l'archer humain (qui attaque principalement à distance), Kromlech, le guerrier nain (le « tank » du jeu, robuste et puissant) ou encore Adrianna, l'ensorceleuse elfe (qui dispose des sorts les plus dévastateurs). Chaque classe de personnages possède plusieurs sortilèges qui améliorent leur compétence (précision, attaque...) ou autorisent l'utilisation de pouvoirs magiques destructeurs. Ceci est évidemment particulièrement vrai pour Adrianna qui, avec ses nuées de météores, son bouclier de feu ou ses projectiles magiques, est capable de faire rapidement le vide autour d'elle. L'aspect agréable concerne les classes de personnages, équilibrées et tout aussi intéressantes à jouer. Dark Alliance est assez souple pour faire de l'ensorceleuse une guerrière capable de porter des armures et d'utiliser de nombreuses armes à une main, par exemple. Petit détail qui a son importance : le jeu à deux est possible, certes, mais chaque joueur doit choisir une classe de perso spécifique. Impossible donc de partir à l'aventure avec deux archers, par exemple. Notez qu'il est possible d'importer un personnage en cours de jeu, de transformer une partie Deux Joueurs en partie Solo (ou le contraire), etc. : Baldur's Gate se veut très souple à ce niveau, et c'est ce qui joue en faveur de sa durée de vie. Même si on le termine assez rapidement (dix heures pour moi, certes en Easy), on peut le recommencer avec son personnage devenu surpuissant (pour apprendre de nouveaux sorts, se balader en mode Hard, etc.). On peut également décider de se débarrasser de son inventaire et en faire profiter un nouveau perso qui partira alors avec de gros atouts. Reste enfin un mode inédit qui apparaît lorsqu'on termine le jeu : The Gauntlet, dans lequel vous jouez avec Drizz't ! Mais bon, je n'en dis pas plus, vous verrez tout cela vous-même...



Le Beholder est le premier boss du jeu. Il est superbement modélisé.



Ce cristal maléfique réveille les morts.

Dernières précisions avant conclusion

Entre la barre de vie (rouge) et la barre de mana pour les sorts (bleue) se trouve une barre verte qui indique votre « level », ou progression jusqu'au niveau suivant. Elle monte assez lentement (une sagesse élevée aide un peu) mais on cherche sans cesse de nouveaux adversaires pour augmenter son niveau et obtenir de nouveaux points pour améliorer une caractéristique (force, intelligence...) ou bien pour acquérir de nouveaux sorts. Le système est connu, sans grande originalité même, aurait-on presque envie de dire, mais il fonctionne ici avec une efficacité redoutable. Sachant qu'en plus, vous passez votre temps à ramasser des objets et des armes,



Le mode Gauntlet avec Drizz't n'autorise pas les sauvegardes. Argh !

fiche technique

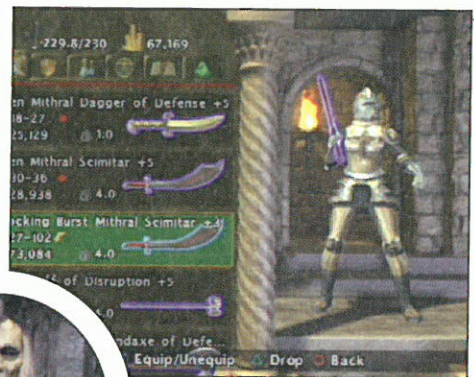
Éditeur	Interplay
Développeur	Snowblind Studios
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continues	Sauvegarde
Classes de personnages	3
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre



Vos adversaires défaits restent à terre, ils ne disparaissent pas. Et le jeu ne ralentit jamais.

Know your enemy !

Je profite de ce petit encart pour vous parler plus en détail des différentes sortes d'ennemis que vous allez croiser dans le jeu. Des rats et autres araignées du début du chapitre 1, vous aurez à faire face à des adversaires bien plus retors plus loin dans le jeu : loups, yétis, géants des glaces, farfadets magiciens, elfes noirs, morts-vivants, hommes-lézards, dragon, Beholder... Il ne faudra pas vous contenter de donner un ou deux coups d'épée pour vous débarrasser des plus hargneux et des plus résistants. Mention spéciale pour les « bêtes éclipsantes », qui ressemblent à des pumas avec de longues mèches qui tombent de leurs épaules, et qui ont la capacité de se rendre invisibles un court instant. Lorsqu'elles courent dans l'eau sans que vous les voyiez, vous pouvez deviner leurs déplacements par rapport aux vagues et aux mouvements de l'eau (un effet absolument génial dans le jeu). Une riche idée.



Un inventaire impressionnant à la fin du jeu...

à les revendre, à gérer votre inventaire, vous comprendrez pourquoi Dark Alliance peut être considéré comme un Diablo-like dans toute sa splendeur. Il reste toutefois bien en deçà de la richesse d'un Diablo II, au hasard, et je vous avouerai qu'à mes yeux, ce n'est pas un mal : passer six mois ou un an sur un titre pour découvrir des objets et des armes uniques, et passer son temps à faire des échanges avec d'autres joueurs pour améliorer ses compétences, c'est vraiment trop pour moi. Il y a des limites à ne pas dépasser pour continuer à conserver un semblant de vie sociale... Dark Alliance est divisé en chapitres, assez longs, qui proposent chacun leur univers particulier et leur histoire. Le schéma est toujours le même (des personnages vous proposent des quêtes, vous devez résoudre un problème important pour aider une communauté, vous découvrez un nouveau marchand d'armes qui propose un inventaire plus fourni qu'auparavant, etc.) mais il fonctionne, là encore, on ne peut mieux. Donc oui, ce Baldur's Gate joue la carte du combat perpétuel, de la montée en puissance continuelle, et éclipse un côté aventure que certains auraient sans doute préféré plus poussé. Mais ses qualités esthétiques sont si nombreuses (les captures d'écran ne rendent pas justice à la grande beauté des graphismes), et le jeu propose un système tellement prenant et équilibré que l'on ne peut qu'adhérer aux choix qui ont été faits pour devenir des fans inconditionnels de ce Dark Alliance. Un grand jeu donc, et qui risque bien d'avoir une suite à l'avenir. La fin le laisse en tout cas fortement supposer...

Chris

Note : le test a été réalisé sur la version américaine, mais le jeu sera traduit en français.

Arrivera un moment où vous devrez affronter ce dragon des glaces...



Vous devrez vaincre des Drow dans les mines.

Notes

17 Technique
Pas d'aliasing et des détails à foison, le tout sans ralentissements. La PS2 au meilleur de sa forme.

18 Esthétique
Les effets (feu, souffle glacé...) sont somptueux, les décors magnifiques. Personnages divinement modélisés.

17 Animation
Monstres et personnages assez petits (géants exceptés !), mais aux animations souples et naturelles.

17 Maniabilité
Les sticks analogiques servent pour les déplacements et les caméras. Quant aux boutons, ils sont bien placés.

17 Sons
Des voix réussies dans l'ensemble. Musiques et ambiance sonore de très bonne qualité.

16 Durée de vie
Comptez une dizaine d'heures en Easy. Mais vous y reviendrez sûrement pour le terminer avec d'autres persos.



Plus
Trop beau pour être vrai. On ne peut plus s'arrêter. Riche mais sans excès.



Moins
Le Hack'n Slash est un genre bourrin et répétitif. Il faut aimer.



8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Les épisodes de Baldur's Gate qui existent sur PC (et leurs extensions) sont indéniablement plus riches que l'épisode qui nous est proposé aujourd'hui sur PS2, avec notamment des scénarios à rebondissements multiples et des dialogues très, mais alors très nombreux. Sur PC, vous jouez en plus avec un groupe entier, et non pas avec un seul personnage. Pendant les combats, il est donc parfois nécessaire de faire une pause et de décider d'une tactique avant de voir l'affrontement se dérouler. Dark Alliance se veut plus accessible, et le pari de ses concepteurs est réussi. Vous prendrez certainement un vif plaisir à vous essayer à cet épisode spécial sur PS2 !

L'avis de Chris

Moi qui ne suis pas un forcené des Diablo-like, je dois avouer que je suis bluffé. Ce BGDA possède des qualités esthétiques renversantes, et la montée en puissance perpétuelle de votre personnage vous scotche à votre paddle sans que rien ne puisse vous en détacher. Une tuerie, dans tous les sens du terme.

L'avis de RaHaN

BGDA est l'un des plus beaux titres PS2. Très détaillé, propre, c'est le moins aliasé qu'on ait vu, et l'un des plus fignolés. Magnifique. Côté intérêt, la bonne vieille recette Hack'n Slash marche toujours aussi bien, même si l'aventure principale est un peu courte... Un excellent titre !

Machine **PlayStation 2** Genre **Aventure/Action**



Jak and Daxter
The Precursor Legacy



Jak and Daxter marque un tournant pour la PS2. C'est le premier jeu de cette envergure proposant un univers aussi riche, varié et « joyeux » qui atterrit chez Sony. Un vrai petit jeu Nintendo !

Des mois de mystères ont plané autour du nouveau titre de Naughty Dog. Quelques jours avant l'E3, alors que le jeu au nom de code « Project Y » était déjà bien avancé, personne ne savait rien à son sujet. Rarement un secret avait été si bien gardé dans le milieu. Jak and Daxter est finalement arrivé à la rédac dans sa version test. Après des années dévouées corps et âme à Crash Bandicoot et à toute sa clique, les développeurs sont passés à autre chose. Selon les paroles de Jason Rubin, la transition s'est faite sans aucune amertume, aucun regret. Pour lui, l'épisode Crash est définitivement enterré et fait partie du passé. Jak and Daxter devient la priorité numéro 1, un projet hautement plus ambitieux que tout ce qu'ils ont fait auparavant.

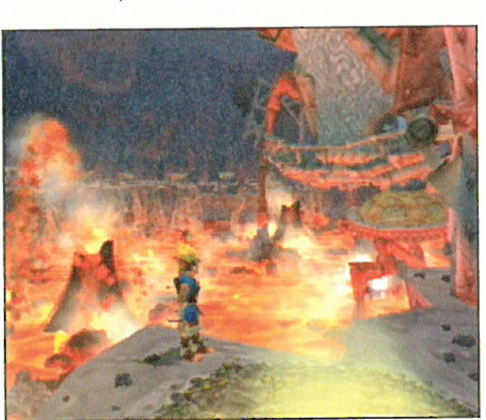


fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Naughty Dog
Genre	Aventure/Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (691 Kb)
Nbre d'aires	16
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Simple mais efficace !

Comme tout bon jeu d'aventure console qui se respecte, l'idée de départ est simple et tient en deux lignes : on prend deux personnages au design rigolo et on les fait évoluer dans un univers coloré plein de vie, avec une quête principale qui prend de l'ampleur au fur et à mesure de la progression. Si vous avez lu les previews des précédents numéros, vous savez sûrement que Jak et Daxter sont au départ deux copains, humanoïdes de leur état, qui ont la mauvaise idée de visiter l'Île de la Brume, un lieu obscur. Sur place, Daxter tombe accidentellement dans une cuve de liquide mystérieux qui le transforme en animal bizarre proche de Timon, l'espèce de mangouste du Roi Lion, ne mesurant pas plus de 40 centimètres. De retour au village, le sage leur apprend que le liquide en question n'est autre que de l'Éco noir, une source d'énergie qu'utilisait une civilisation disparue, les Précurseurs. Pour retrouver son état normal, ce dernier leur conseille d'aller voir l'unique personne connaissant assez bien la substance, capable de les aider. Comme par hasard, il habite tout au nord de l'univers, c'est-à-dire complètement à l'opposé de l'endroit où vous vous trouvez. Et voilà comment, d'une manière très simple mais efficace, l'aventure commence. Bien évidemment, tout cela finira par prendre une tournure héroïque, avec sauvetage du monde à la clé, mais je ne vous dévoilerai rien, autant conserver l'effet de surprise.





Un monde magique, riche et merveilleux

Contrairement au monde de Crash Bandicoot qui ne repose que sur des niveaux composés de couloirs, avec un début et une fin, l'univers de Jak and Daxter est totalement ouvert. À la manière d'un Zelda, mais sur PlayStation 2, le joueur peut aller partout où il le souhaite sans avoir besoin de suivre des directives précises. Un univers étonnamment vaste, sans itinéraire à respecter (à part dans les grandes lignes, nous verrons cela après), et où les différents objectifs peuvent se conclure dans n'importe quel ordre. En fait, nos deux compères choisissent des chemins indirects car les routes menant



Cette plante est une copie conforme de celle que l'on trouve dans Crash. Un joli clin d'œil de Naughty Dog.



Le premier boss du jeu. Une plante carnivore géante. Pas très original...

L'Éco et les couleurs

Tout au long du jeu, vous trouverez différentes sortes d'Éco, qui, selon leur couleur, donneront temporairement de nouveaux pouvoirs à Jak. L'Éco bleu permet d'aller plus vite, ouvre l'accès de certaines portes et attire certains objets. Le rouge permet de frapper beaucoup plus fort. Quant au jaune, il permet de lancer des boules de feu qui se dirigent automatiquement vers les ennemis ou les coffres. Il y a aussi l'Éco noir, qui a provoqué la transformation de Daxter et qui est fatal pour Jak. Enfin, il y a une dernière sorte d'Éco, que je vous laisse découvrir par vous-même...

Esthétiquement, il s'agit du jeu PS2 le plus chaleureux et amical que l'on ait vu !

à certains lieux sont impraticables. Pour débloquer la situation, ils bénéficient de l'aide de Kiera, une sorte de Mac Gyver touche-à-tout, qui se débrouille à chaque fois pour trouver la solution. Par exemple, elle remettra en marche un « zoomer » (engin bizarre à mi-chemin entre la moto et l'avion à hélice) pour survoler de la lave et ainsi accéder à une partie du monde jusque-là inaccessible. Cependant, elle nécessite un certain nombre de piles d'énergie. C'est donc la recherche de ces éléments qui fera avancer l'aventure. Pour récupérer ces précieuses piles, il n'y a pas dix mille solutions : il va falloir explorer l'univers de fond en comble et parler aux différents autochtones. Il existe plusieurs moyens de les récupérer. Tout d'abord, simplement au hasard des balades, même si ces piles sont toujours bien planquées et demandent un effort d'observation certain. Ensuite, les différents personnages que l'on rencontre proposent toujours d'en acheter, moyennant une quantité d'orbes (des espèces d'œufs représentant la monnaie locale et éparpillés un peu partout) ou carrément de la donner en échange d'un service. Ce qui introduit le concept des mini-quêtes, si chères à tous les jeux d'aventure.

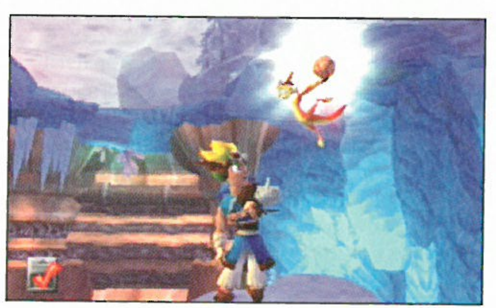


Les téléporteurs permettent de gagner un temps fou pour passer d'une zone à l'autre.



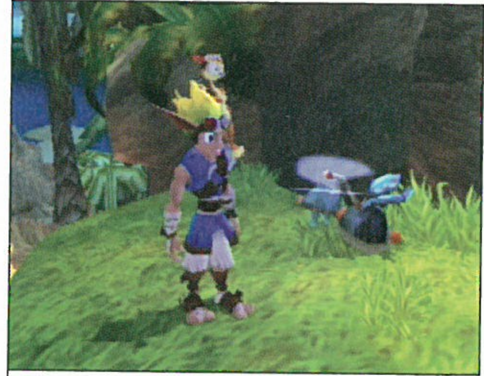
Daxter dans son aspect original, avant le bain d'Éco noir.





Les muscles et le cerveau

Dans l'idée, J&D n'apporte rien de véritablement original. Ce n'est donc pas une révolution puisqu'il ne fait que reprendre des éléments classiques. Les développeurs affirment même qu'il s'agit d'un mix entre Mario et Zelda. Mario tout d'abord parce que l'aspect plate-forme est fortement prononcé. En effet, si dans les premières aires visitées, la précision au pad n'est pas vraiment importante, plus on se rapproche de la fin et plus elle devient indispensable. Ensuite, le personnage n'est pas du tout évolutif. Mis à part les différentes sortes d'Éco que l'on trouve et qui lui confèrent, temporairement des pouvoirs particuliers (voir encart), les capacités de Jak sont établies dès le début. Pas question de trouver de nouveaux coups, armes ou je ne sais quoi d'autre. Concernant les ressemblances avec Zelda, elles se situent tout simplement dans le déroulement de l'aventure, faite de quêtes et de sous-quêtes. Dans l'ensemble, on serait tenté de dire que les ressemblances avec Banjo & Kazooie sont énormes, dans le déroulement du jeu et dans la présence de deux personnages, mais il existe une différence fondamentale qu'il convient d'aborder. Malgré ce qu'on aurait pu penser, l'interactivité entre les deux compères est inexistante. Durant tout le jeu, vous dirigerez Jak et personne d'autre. Daxter, lui, se contente de rester accroché à l'épaule de son pote sans l'aider. Pourtant, ils sont complémentaires puisque Daxter se charge de tous les dialogues. En effet, et c'est plutôt marrant, Jak ne décroche pas un mot de tout le jeu ; il reste muet même pendant l'intro. On se retrouve dans la situation où Jak représente les muscles et Daxter le cerveau, en se chargeant de tous les dialogues, des réflexions et autres décisions qui en découlent pendant les cut-scenes. C'est sans doute pour cela qu'il déborde de charisme, car en plus de posséder un design réellement drôle, il s'agit sans hésiter d'un des persos les plus lourds jamais vus dans un jeu d'aventure. Il ne pense qu'à sa gueule (c'est un animal, ne l'oublions pas) et trouve toujours les mots justes pour atteindre le niveau du relou-marrant qui va bien. À ce propos, cette complémentarité entre les deux copains est subtilement ambiguë... si vous voyez ce que je veux dire... D'ailleurs, je ne suis pas le seul à avoir cet avis, si on en croit Jason Rubin lui-même ! Enfin bon, il s'est évidemment empressé de démentir.



Ceci est une mecha-mouche ; il y en a 7 par aire. Si on les récolte toutes, on récupère une pile.



Jak and Daxter

Le jeu de la pose

Jak et Daxter sont des poseurs, on le constate tout au long de l'aventure. Mais c'est surtout lorsqu'ils dénichent une pile d'énergie que les deux partenaires se laissent aller. Pour chacune des piles trouvées, une cut-scene apparaît, pendant laquelle nos compères exécutent une sorte de danse bien classieuse. On en distingue neuf différentes, par exemple une où Daxter fait le Moonwalk, et une autre où les deux prennent des poses de culturistes. Et c'est justement à ce moment-là que la sauvegarde automatique s'effectue. Encore un truc bien pensé !











Certains plans sont dignes d'une carte postale. Admirez la distance d'affichage !





Une réalisation soignée

Pour ce qui est de l'univers, il est en quelque sorte composé de plusieurs sections. Il y a toujours un village, idée étrangement inspirée d'Astérix et Obélix, à partir duquel on accède à diverses aires. Ce découpage dans un univers unique permet de faciliter le repérage. Une bonne idée en soi, puisque l'on ne dispose pas de carte. Une fois le nombre de piles suffisant récupéré, Kiera nous prévient que le véhicule menant au village suivant est prêt, et l'on peut enfin y accéder. Contrairement à tous les jeux Naughty Dog, nul besoin de tout récupérer pour avancer. Le jeu peut très bien se finir en ayant trouvé le nombre minimum de piles ; dans ce cas, le pourcentage qui apparaît en appuyant sur « Pause » sera faible. Cela dit, si vous le finissez à 100 % en récupérant tous les éléments, une surprise vous attend (souvenez-vous, Crash... formidable !). Vu l'immensité de l'univers en général, chaque village possède un téléporteur qui permet ainsi de jongler d'un endroit à l'autre sans être obligé de se retaper le chemin inverse... ouf ! La magie du titre vient de sa diversité : il n'y a qu'un seul et même univers, et pourtant, chaque coin se révèle véritablement différent dans ses environnements. On passe de la verdure flamboyante à un marécage pluvieux, ou à une montagne enneigée et même un volcan, sans que la transition choque. À ce niveau, c'est génial ! En plus, chaque détail bénéficie d'un soin particulier. On s'enfonce dans la neige en laissant des traces derrière soi, le personnage court plus ou moins vite selon le degré de pente et les bruitages des pas s'accordent toujours avec la matière du sol. En plus, tout est vivant, les papillons volent dans la prairie, de l'eau coule des stalactites... ça tue ! Techniquement, on hallucine tellement la distance d'affichage est exceptionnelle. Tout l'univers devient visible directement, avec quasiment aucun clipping. Une véritable performance qui renforce encore plus l'ambiance du jeu ! Quant aux animations, elles sont dignes d'un cartoon, ça bouge parfaitement, et dans un style très coulé. Y a pas à dire, les gars de Naughty Dog sont vraiment balèzes pour ça ! Les quêtes, si elles ne sont



Une vue subjective permettant d'observer les environs est disponible. N'hésitez pas à en abuser !



Lorsque l'on nage, si on s'éloigne trop de la berge, un poisson géant vient vous bouffer tout cru !

La météo

La notion de jour et de nuit est gérée en temps réel. Ainsi, si l'on reste planté pendant quelques minutes, on peut voir la luminosité baisser petit à petit jusqu'à la nuit complète. Ensuite, ce sera le retour à l'aube et à la journée. Un détail qui compte, puisque durant la nuit, la visibilité... est réduite.





Un véritable jeu « Nintendo » qui enchantera les adeptes du genre !

pas originales, ont au moins le mérite d'être bien trouvées. Elles permettent de participer à des mini-jeux comme la pêche ou les courses, qui apportent de la variété au gameplay et un peu de fraîcheur à l'intérieur même du jeu. Je sens bien que la question qui vous brûle les lèvres en ce moment concerne la durée de vie. Eh bien, si elle n'est pas monstrueuse pour un jeu d'aventure, elle est tout de même assez élevée pour vous tenir devant la télé un bon moment (surtout si on la compare aux jeux « Kleene » qui deviennent monnaie courante en ce moment). Pour étoffer, je dirai qu'on peut terminer l'aventure en un week-end (pas à 100 %, bien sûr). Mais attention, je parle de deux jours intenses, pour un gars qui n'a aucune vie sociale et qui ne fait que jouer toute la journée du matin au soir (oui, ça c'est moi... j'ai eu un week-end difficile) ! En gros, comptez 15 à 20 heures de jeu environ. Au chapitre des reproches, l'unique point négatif concerne l'aliasing, qui est présent et ressort davantage avec les textures chaudes et colorées. De plus, le frame-rate n'est plus très régulier vers la fin. Pour le reste, c'est du tout bon !

Du grand travail

En y réfléchissant, on se rend compte que pour un premier essai de jeu à univers étendu, Naughty Dog s'en sort avec les honneurs... N'oublions pas que Nintendo a acquis un savoir-faire dans le genre depuis toutes ces années, alors que les développeurs américains viennent de s'y mettre. Franchement, c'est une vraie performance. Un jeu aussi vaste, chaleureux, alliant un si bon esprit et un humour tout public, on n'a jamais vu ça sur PS2 ! Chapeau bas ! C'est certain, Jak and Daxter fera un très bon jeu de Noël et vu qu'il sort le 14 décembre, ça tombe plutôt bien !

Angel

Pendant cette séquence, vous faites la course avec cette bestiole.

Notes


Technique
La réalisation est hyper soignée ! Rien à redire, on aimerait voir ça plus souvent !


Esthétique
L'univers est chaleureux et bien détaillé ! On retrouve une esthétique à la Nintendo, mais sur PS2.


Animation
Là encore, un bel effort. Ça bouge bien et les deux compères sont toujours en mouvement !


Maniabilité
Des caméras généralement bien trouvées et un perso qui répond parfaitement aux commandes.


Sons
Des musiques pas terribles, mais les bruitages collent bien aux situations.


Durée de vie
Même si l'aventure n'est pas comparable à un Zelda, finir le jeu à 100 % est une quête de longue haleine.


Plus
L'esthétique de l'univers. La distance d'affichage. L'humour.

Moins
L'aliasing. Le frame-rate, pas toujours optimal.


Note d'intérêt

Plus loin...

Comme je le dis dans le texte principal, l'idée des villages que l'on trouve dans le jeu est inspirée d'Astérix et Obélix. Ce n'est pas moi qui l'invente, je tiens ça de Jason Rubin himself, l'un des deux créateurs, qui nous a confié cela au hasard d'une récente visite à Paris. Même qu'on a bouffé avec lui et qu'il est sympa. C'est ça les avantages du métier...



Jak est aussi un adepte de la barre fixe !

L'avis d'Angel

En fin de compte, Naughty Dog a bien fait de lâcher Crash Bandicoot ! Avec Jak and Daxter, le développeur signe un jeu ambitieux, magnifique et techniquement éblouissant pour de la PS2. Une vraie réussite ! Si vous aimez un minimum le genre, il est fait pour vous !

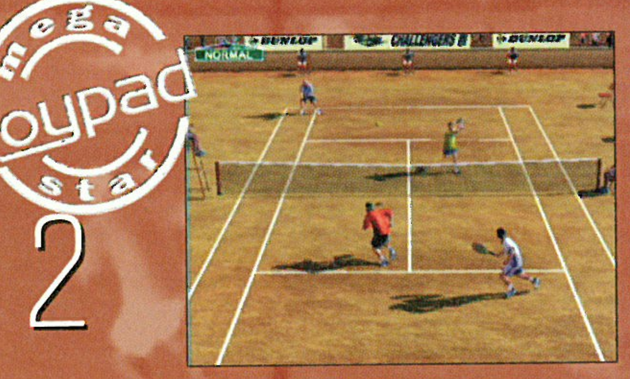
L'avis de RaHaN

Ce n'est sans doute pas le jeu le plus original qui soit, mais Jak and Daxter reste une réalisation brillante, propre, extrêmement agréable à jouer, et tout à fait efficace. Un titre qui ne peut pas déplaire, même si on est réfractaire à ce style et aux persos !



Virtua Tennis 2

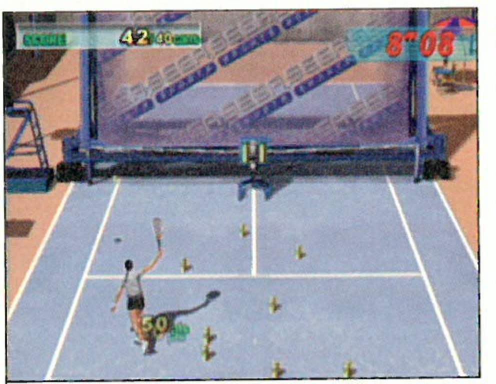
mega Joypad star





La meilleure simulation de tennis de l'année dernière nous revient dans une suite aux qualités éblouissantes. Abandonnant en partie le côté arcade pour se concentrer davantage sur l'aspect simulation, Virtua Tennis 2 atteint un niveau insoupçonné jusqu'alors. Une merveille du genre ludique.

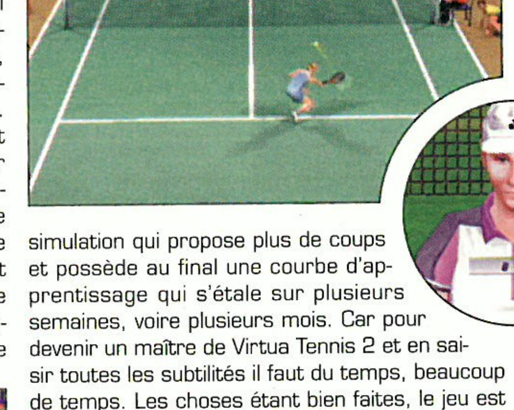
Qu'on l'appelle Power Smash 2 (au Japon), Tennis 2K2 (aux États-Unis) ou encore Virtua Tennis 2 (en Europe), la nouvelle simulation de tennis de Sega frappe fort, et pas seulement au service. Si vous avez jeté un coup d'œil sur la page suivante pour regarder la note avant d'attaquer le test (petits curieux), vous savez déjà à quoi vous en tenir. Je risque d'utiliser une certaine quantité d'adjectifs dithyrambiques, de termes laudatifs, bref, je risque certainement de passer pour un intarissable encenseur tout au long de cet article. Qu'importe. Dites-vous bien que ce jeu le mérite et je ne m'amuserai certainement pas à lui trouver des défauts imaginaires. Car si Virtua Tennis premier du nom était un excellent jeu, il proposait une jouabilité très arcade et interdisait la mise en place de tactiques véritablement élaborées. Ce n'était certes pas un défaut – il suffisait de savoir que le jeu était comme ça – mais j'avoue qu'il m'est beaucoup plus agréable de me retrouver devant une simulation qui propose plus de coups et possède au final une courbe d'apprentissage qui s'étale sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Car pour devenir un maître de Virtua Tennis 2 et en saisir toutes les subtilités il faut du temps, beaucoup de temps. Les choses étant bien faites, le jeu est tellement bon que l'on ne voit pas le temps passer, justement...



Voici un entraînement spécial pour améliorer vos déplacements : il faut marcher sur les canettes tout en renvoyant la balle sur le mur (!).

fiche technique

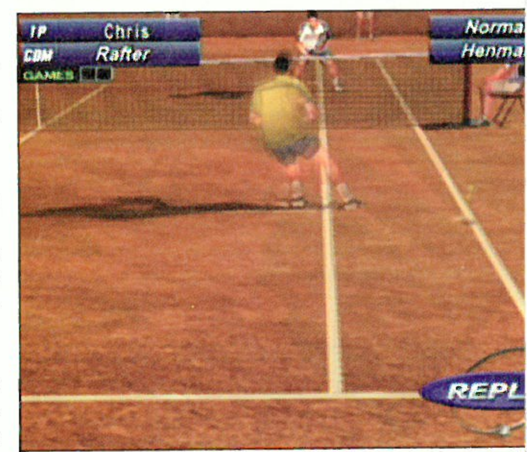
Éditeur	Sega
Développeur	Hitmaker
Genre	Simulation de tennis
Nbre de joueurs	1 à 4
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Variable
Continues	Infinis
Nbre de personnages	16 (+ 2 cachés)
Spécial	Vibration Pack – VGA Box
Existe sur	Arcade (PS2 à venir)





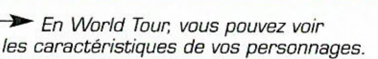
Options diverses et variées

Du côté des menus, pas de surprises. On retrouve les modes Tournoi, Exhibition, World Tour et Options déjà présents dans le premier opus. Rappelons brièvement à quoi ils correspondent. Le Tournoi vous invite à participer à un certain nombre de matchs, dans l'espoir de remporter une coupe et de voir le « générique de fin » du jeu. Notez que le tournoi est beaucoup plus dur ici qu'il ne l'était dans l'épisode précédent. Les persos se sont bien entraînés pendant un an... Le mode Exhibition est certainement celui auquel vous vous essaierez le plus souvent. Vous choisissez votre personnage, votre court, et vous jouez contre un adversaire humain. Les jeux en double sont bien entendu gérés. Du côté des options, on choisit le nombre de jeux dans un set (car non, il n'y a toujours pas de matchs en 3 ou 5 sets, ça c'est dommage), on peut couper la musique (difficilement supportable en match), etc. Mais ce qui importe vraiment ici, évidemment, c'est le mode World Tour. Il reprend le système du premier volet, ni plus ni moins, mais se révèle indéniablement plus long et plus retors. La phase de création de vos personnages s'annonce assez amusante. Vous choisissez en effet l'allure, la tête et

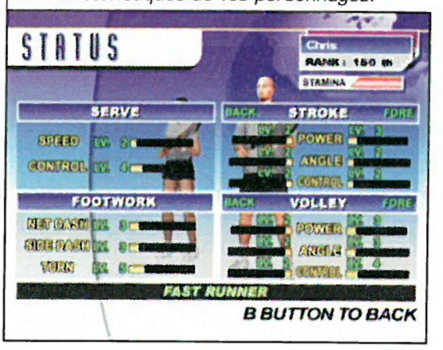


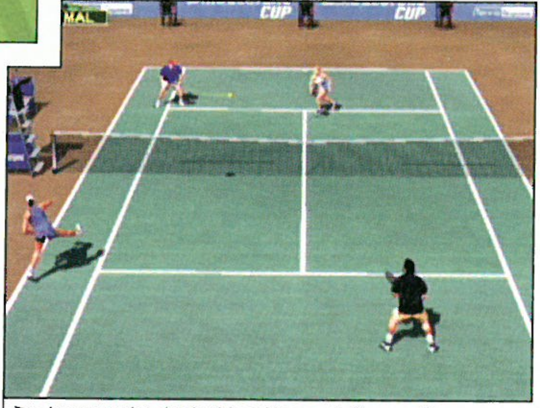
Sur les balles douteuses, vous avez systématiquement droit à un replay.





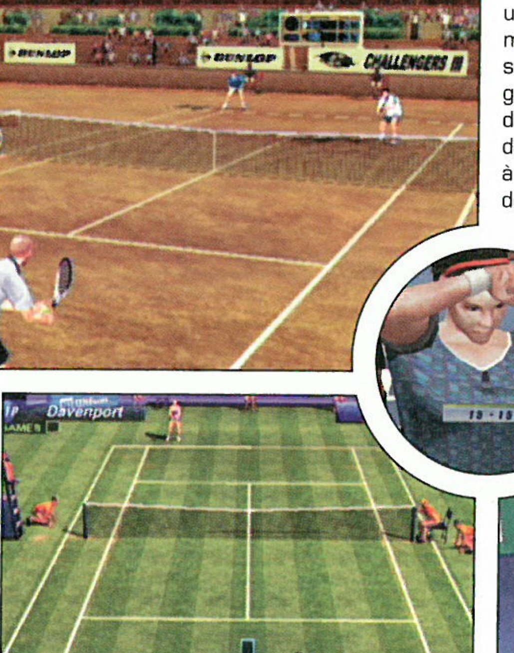
En World Tour, vous pouvez voir les caractéristiques de vos personnages.

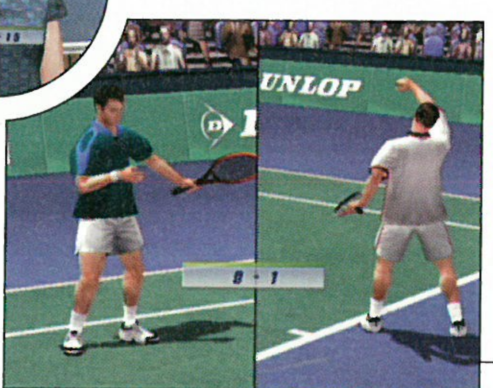




Les matchs de double-mixte sont désormais possibles.

les vêtements de vos avatars féminin et masculin car oui, cette fois, vous devrez gérer deux personnages en même temps. Un calendrier de compétitions est accessible à tout moment et vous montre ce qui se passe, semaine par semaine. Vous pouvez ensuite décider de participer ou non à un tournoi. Durant une grande partie du World Tour, vous allez bien entendu devoir enchaîner les tournois « Challengers » pour grappiller quelques places au classement mondial et tenter votre chance dans des tournois plus richement dotés. Votre apprentissage est long et les entraînements indispensables. On retrouve donc des exercices pour améliorer son service (Pin Crasher : il faut abattre des quilles), ses frappes de balle (Tank Attack : il faut renvoyer le plus fort possible des balles sur une machine) ou encore ses volées (Bull's Eye : il faut effectuer des volées et toucher le centre d'une cible). Mais cela va plus loin, avec notamment des exercices pour améliorer ses déplacements, parfois franchement stressants. Lorsque vous effectuez un entraînement avec un de vos personnages, une semaine passe. Le temps défile donc rapidement et il faut faire attention aux tournois qui vous sont ouverts pour ne pas les rater et pouvoir progresser. Rassurez-vous tout de même : les années défilent en boucle, et même si vous êtes très lent dans votre progression, votre cas n'est jamais tout à fait perdu... Le grand intérêt du World Tour, au-delà du côté apprentissage de vos personnages (que vous pouvez ensuite utiliser dans les autres modes de jeu), c'est qu'il vous invite à débloquer au fur et à mesure de nouveaux courts utilisables ensuite en mode Exhibition. Des cinq courts de base du jeu, vous pouvez ainsi atteindre un total





L'écran se divise parfois pour montrer les deux protagonistes. Une nouveauté.

Le tableau masculin



(Note : les infos présentées ici ont été récupérées sur le site officiel japonais du jeu (www.hitmaker.co.jp/game/PS2/home.html). Je n'invente donc rien. Les caractéristiques des joueurs correspondent de toute façon assez largement à la réalité).

Patrick Rafter (Australie)
1,85 m. 86 kg
Né le : 28 décembre 1972
Point fort : service-volée
Rafter possède un jeu de service puissant, et il monte quasi-systématiquement derrière toutes ses balles au filet. Il gagne la plupart de ses points grâce à ses volées.

Tim Henman (Grande-Bretagne)
1,85 m. 77 kg
Né le : 8 septembre 1974
Point fort : service-volée
Henman possède un service précis, et il tient bien ses volées. Il est capable de varier ses coups et peut notamment utiliser ses amortis à son avantage.

Cédric Pioline (France)
1,87 m. 79 kg
Né le : 15 juin 1969
Point fort : joueur complet
Pioline est un joueur assez bon partout, sans véritable point faible. Il joue assez bien à la volée. Ses qualités d'ensemble lui offrent un large éventail de coups offensifs.

Yevgeny Kafelnikov (Russie)
1,90 m. 84 Kg
Né le : 18 février 1974
Point fort : joueur complet
À l'instar de Pioline, Kafelnikov est un joueur complet. Il joue principalement en fond de court, mais depuis qu'il participe à des matchs de double, il est également capable de s'illustrer à la volée.

Tommy Haas (Allemagne)
1,87 m. 82 kg
Né le : 3 avril 1978
Point fort : coup droit particulièrement puissant
C'est le joueur qui possède le coup droit le plus puissant. Tenace, il sait profiter de ses qualités et tente souvent de tourner sur son coup droit lorsqu'on lui offre une balle flottante.

Thomas Enqvist (Suède)
1,90 m. 87 kg
Né le : 13 mars 1974
Point fort : revers particulièrement puissant
Il joue principalement en fond de court, et il s'appuie sur des revers puissants, aidé en cela par sa grande taille. Ses retours gagnants sont fréquents. Son service lui permet également de tenter des aces.

Magnus Norman (Suède)
1,87 m. 89 kg
Né le : 30 mai 1976
Point fort : grande vitesse de déplacement
Norman est quelqu'un d'accrocheur qui ne laisse échapper aucun point. Il tente des coups sûrs et tient généralement très bien sa ligne de fond de court. Ses qualités offensives et défensives sont équilibrées.

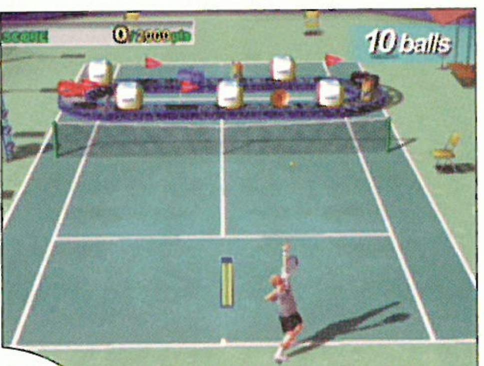
Carlos Moya (Espagne)
1,90 m. 80 kg
Né le : 27 août 1976
Point fort : frappe en général fort dans la balle
C'est le joueur espagnol typique, avec des frappes puissantes. Son coup droit et son revers sont systématiquement dangereux. Il gagne facilement lorsqu'il anticipe les coups de son adversaire.

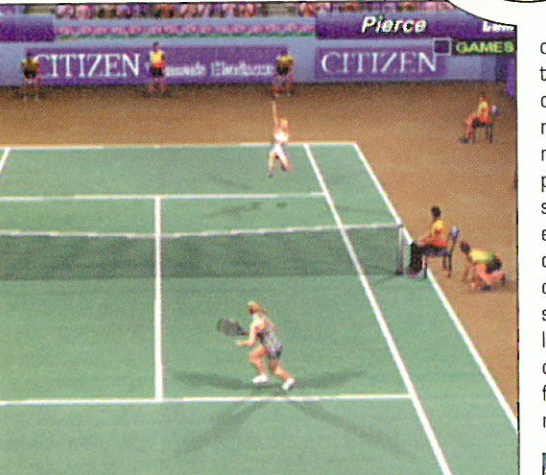


respectable et appréciable de 28 terrains au total. Le Cap, Miami, Hong-Kong, Vancouver… Vous avez droit à un véritable « court du monde ».

Compromis parfait entre arcade et simulation

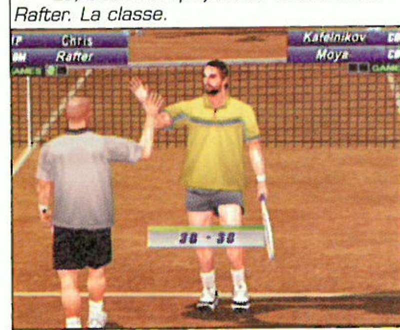
Virtua Tennis bénéficiait d'une jouabilité simple, qui corrigeait de base pas mal d'erreurs. Résultat, il y avait peu de fautes directes, et comme le jeu ne proposait qu'un seul bouton pour effectuer la quasi-totalité des coups, on se retrouvait souvent devant les mêmes schémas tactiques (ce qui ne m'a pas empêché d'y jouer durant presque un an). Avec Virtua Tennis 2, cet aspect de jeu est corrigé et on se retrouve désormais davantage devant une véritable simulation. Les fautes sont ainsi beaucoup plus nombreuses, que ce soit au service, en retour de service ou pendant les échanges. Le placement par rapport à la balle s'avère en effet particulièrement important. Si vous la frappez au sommet de son rebond, dans une bonne position, votre coup sera rapide et puissant. En revanche, si vous la touchez alors qu'elle se trouve à ras de terre, votre coup sera lent, et il est fort possible qu'un effet lifté (la balle revient en cloche) permette à votre adversaire de bien se positionner pour frapper la balle à son tour. Tous les compartiments du jeu ont été améliorés et réclament désormais davantage d'implication personnelle et de précision. Mais les schémas de jeu possibles sont désormais très nombreux. Le jeu de service-volée est aisément possible par exemple, et Rafter ou Henman sont capables d'effectuer des coups extraordinaires dans ce domaine. En avançant dans la balle, vous effectuez des coups puissants qui peuvent vous donner rapidement l'avantage. La technique « j'accélère en fond de court, je profite de mon avantage pour monter au filet à contretemps et je conclus par une volée » marche très bien ici. Ce n'était pas forcément le





Malgré sa détente, Dokic se fait lober…

Là, c'est moi qui joue en double avec Rafter. La classe.



Les coups droit ou revers long de ligne permettent de « crucifier » un adversaire qui ne soigne pas assez sa montée au filet.



Le tableau féminin



Venus Williams (États-Unis)
1,85 m. 72 kg
Née le : 17 juin 1980
Point fort : joueuse complète
Venus possède le service le plus rapide et elle effectue des coups sûrs. Son service est un atout qui lui offre de grandes variations offensives.

Serena Williams (États-Unis)
1,78 m. 66 kg
Née le : 26 septembre 1981
Point fort : frappe en général fort dans la balle
Serena possède le deuxième service le plus fort. Ses qualités athlétiques sont impressionnantes, et elle est capable par exemple d'effectuer un coup droit offensif pour se sortir d'une position de défense.

Lindsay Davenport (États-Unis)
1,89 m. 79 kg
Née le : 8 juin 1976
Point fort : joueuse complète
Davenport peut compter sur sa taille et ses volées hautes. Il est très difficile de la lober, ce qui la rend assez confiante lors de ses montées au filet.

Monica Seles (États-Unis)
1,79 m. 70 kg
Née le : 2 décembre 1973
Point fort : coup droit et revers puissants
C'est la joueuse qui frappe en général le plus fort dans la balle. Elle joue son coup droit et son revers à deux mains et met à mal ses adversaires lorsqu'elle impose son rythme.

Mary Pierce (France)
1,78 m. 68 kg
Née le : 15 janvier 1975
Point fort : coup droit particulièrement puissant
Le meilleur coup de Mary Pierce est incontestablement son coup droit, sûr et puissant. Elle joue généralement en attaque avec ce coup, et utilise plutôt son revers pour la défense.

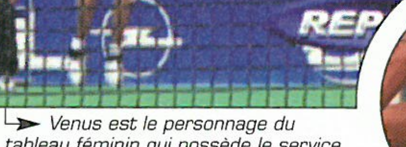
Arantxa Sanchez-Vicario (Espagne)
1,69 m. 56 kg
Née le : 18 décembre 1971
Point fort : possède des coups variés
Elle est capable de relancer les balles avec des angles variés, et possède un jeu de volée acceptable. Ses amortis surprennent parfois, tout comme les longueurs de balle, qu'elle modifie sans cesse.

Jelena Dokic (Yougoslavie)
1,75 m. 60 kg
Née le : 12 avril 1983
Point fort : se déplace rapidement
Jelena Dokic compense sa puissance moindre par ses déplacements rapides, qui lui permettent de mieux se positionner par rapport à la balle. Elle peut leur donner beaucoup d'angle lorsqu'elle attaque.

Alexandra Stevenson (États-Unis)
1,85 m. 71 kg
Née le : 15 décembre 1980
Point fort : revers puissant
C'est la seule joueuse qui possède un revers à une main. Son service est agressif, et elle cherche souvent l'ace. Son revers lui sert notamment lors des retours de service.





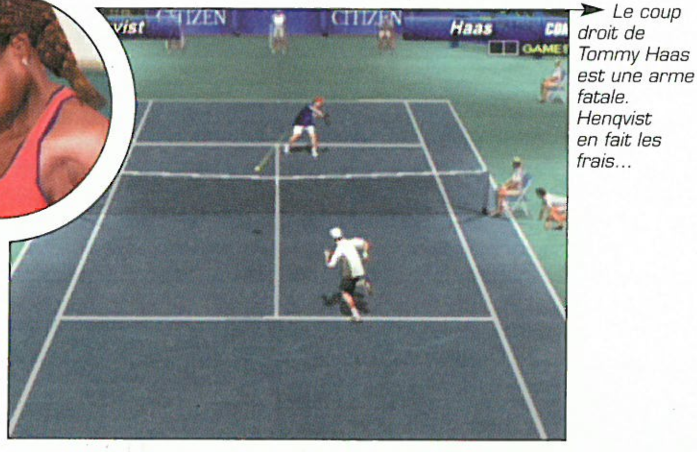


Venus est le personnage du tableau féminin qui possède le service le plus puissant.

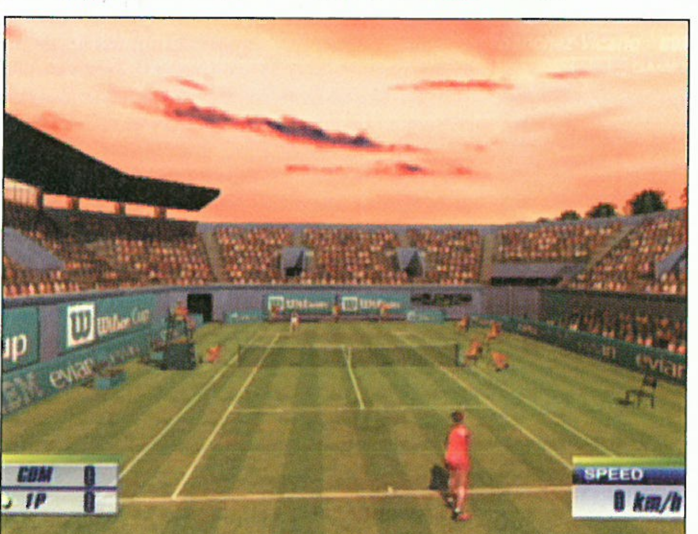
La nouvelle référence tennistique sur console, tout simplement

cas dans l'épisode précédent. L'ajout d'un nouveau bouton pour les balles coupées (slice) apporte évidemment énormément. Renvoyer une balle plus lente, et qui a moins de rebond, permet de se repositionner lorsqu'on commence à être débordé, et peut aussi « casser » le rythme d'un match. C'est important. Reste enfin le lob qui, lui, ne peut plus être utilisé à outrance, sous peine d'être immédiatement puni. Tout ceci se traduit dans le jeu par une maniabilité plus subtile et, évidemment, plus intéressante. Question réalisation, Virtua Tennis 2 reste toujours aussi impressionnant. Les personnages ont encore gagné en réalisme (quoique certains sont encore un peu anguleux, mais je chipote) et leurs animations s'annoncent plus nombreuses. Il faut voir votre personnage effectuer un coup réflexe lorsque la balle fonce sur lui, ou encore admirer sa détente lors d'un smash pour comprendre le travail énorme qui a été effectué derrière. Tout ceci sans oublier les caractéristiques réelles de chaque joueur et joueuse : Rafter plie bien sur ses jambes lorsqu'il effectue une volée, Davenport sert avec le poignet « cassé », Arantxa sautille d'un pied sur l'autre pendant les retours de service, Seles tient fermement sa raquette à deux mains et est penchée vers l'avant... Tout comme en vrai ! Le nouveau grand jeu de tennis nouvelle génération, c'est Virtua Tennis 2, indéniablement. Les fans de ce sport peuvent se le procurer et l'idolâtrer. Ils ne le regretteront certainement pas.

Chris



Le coup droit de Tommy Haas est une arme fatale. Henqvist en fait les frais...



Le stade, immense, accueille les milliers de spectateurs qui vont bientôt vous applaudir.

Notes

19 Technique — Un palier impressionnant a été franchi. La Dreamcast est exploitée à merveille, et cela se sent.

19 Esthétique — De nombreux courts différents, des personnages encore mieux modélisés... On titille la perfection.

19 Animation — Allez, pas de chichi. VT2 propose des animations tout simplement ahurissantes. Il faut le voir pour le croire.

19 Maniabilité — Trois boutons pour une infinité de coups. À noter une prise en main rapide et très naturelle. Sublime.

16 Sons — Le « point faible » du jeu, si on veut. Il est vrai que les musiques ne sont pas terribles, mais on peut les couper.

20 Durée de vie — Je jouerai encore à VT2 dans six mois, c'est une certitude. Dans un an peut-être. Dans deux ans pourquoi pas...



Plus — La réalisation tue. Le gameplay tue. La durée de vie tue aussi.



Moins — Un set maximum (idiot !). Réaction de balle parfois improbable... ...mais c'est très rare !

10/10 Note d'intérêt

Plus loin...

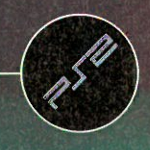
Soyons clairs : la note de 10/10 peut se discuter (elle se discute toujours) mais nous l'assumons entièrement. À l'époque de Virtua Tennis premier du nom, nous lui avions mis 9/10 en signalant que nous prenions le parti de le « pousser » un petit peu. Nous étions tellement peu habitués à accueillir des simus de tennis de qualité qu'il me paraissait de bonne guerre de souligner la valeur de ce titre. Avec VT2, c'est un peu la même chose. C'est un 9,5 assuré, mais je ne peux me résoudre à arrondir la note à l'inférieur. Le chant du cygne de la Dreamcast se fait avec dignité et talent. Je le supporte à ma manière, avec ce coup de cœur franc et sincère...

L'avis de Chris

Virtua Tennis 2 faisait partie de mes jeux les plus attendus depuis longtemps. L'attente n'aura pas été vaine. Ce jeu est une bombe, un hit, une production ludique d'une qualité rare que les fans du genre ne PEUVENT PAS laisser passer. Le plus grand nombre devra toutefois attendre la version PS2.

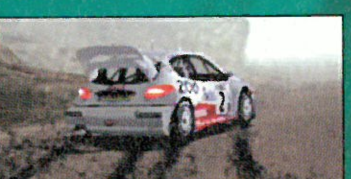
L'avis de Trazom

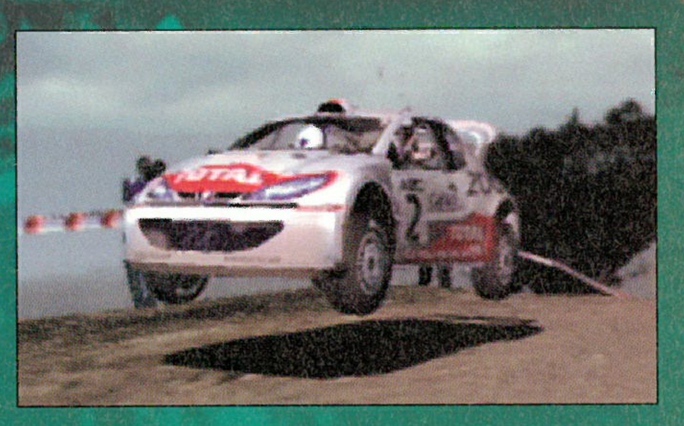
Jamais depuis Final Match Tennis sur NEC, un jeu de ce genre n'avait été aussi abouti. Non seulement Virtua Tennis 2 réussit cet immense exploit mais ajoute en plus, progrès oblige, des détails techniques et graphiques encore jamais vus ! Désormais, c'est LA référence absolue des jeux de tennis sur console !



WRC 2001







Dans la famille « toi on t'attend au tournant », WRC 2001 n'avait pas le droit de décevoir ! Affichant avant l'heure un pedigree hors norme, cette production que l'on savait d'avance sublime allait-elle se révéler aussi intéressante à jouer qu'impressionnante à regarder ? Réponse, ben, tout de suite...

Le titre devait renvoyer toutes les simulations de rallye passées au rang d'antiques bibelots. Il nous promettait une telle immersion, qu'on le croyait capable de singer la réalité. Il semblait en passe de sublimer un genre déjà bien essoré par une pléthore de productions passées... Bref, il avait la lourde tâche de nous décrocher la mâchoire ! Oui, ben il a presque réussi, le bougre... Presque, parce que WRC n'est pas le chef-d'œuvre que nous guettions depuis des mois. Oh, bien sûr, toute personne peu coutumière du genre lui servira à l'envi moult superlatifs : le plus beau jeu de rallye, le plus bel habillage, les plus belles cinématiques, le plus impressionnant cortège d'effets visuels, etc. Cette personne s'appelle le « grand public », comme aiment à le nommer nos amis les éditeurs. Le grand public, c'est le joueur un peu novice, pas franchement rompu aux jeux vidéo, qui trouve normal qu'un jeu se termine en quelques heures et qui recherche avant tout des sensations fortes immédiates. Celui-là trouvera à coup sûr son bonheur dans WRC. À l'inverse, les autres, vieux roublards adeptes de vraies simulations, connaissant la série de Colin McRae par cœur et ne jurant que par le talon pointe virtuel, risquent de déchanter après quelques tours de roues... C'est un fait, WRC n'est clairement pas un jeu pour puristes, mais bien un titre s'adressant au plus grand nombre. Parti pris louable par certains aspects (commerciaux ?), mais fort dommageable pour les fans de challenges relevés...



Tour d'horizon

Première constatation : l'originalité des modes de jeu semble avoir été sacrifiée sur l'autel de la licence officielle. En clair, on se retrouve face à un choix plus que restreint : Championnat complet composé de 14 rallyes, Time Trial, Rallye simple, Deux joueurs, Challenge WRC (voir encadré) et quelques épreuves bonus. Sorti de là, aucune alternative Arcade ou Simulation n'est proposée... Ok, ce sera donc arcade sinon rien ! Une fois le mode Championnat sélectionné, on opte pour le niveau de difficulté Novice ou Normal (le Professionnel n'est accessible qu'après avoir bouclé le Normal), le véhicule, le pilote attitré (que du vrai de vrai) et hop ! c'est parti pour l'enfer du rallye ! Chacun d'eux est composé de 5 Spéciales... qui se bouclent en moyenne en 3mn30 (grosso modo). Faites un calcul rapide : 70 Spéciales X 3mn30, ça fait 4 heures de jeu ! Vous en conviendrez, c'est pas bézef question durée de vie... Surtout qu'en mode Normal, terminer toutes les épreuves en tête est une formalité pour n'importe quel joueur lambda ! Moralité, après avoir écumé les 14 destinations du Championnat du Monde WRC (Angleterre, Australie, Corse, Argentine, Grèce...), ben on a l'impression d'avoir essoré le jeu ! Ok, après ça, on peut s'attaquer au niveau Professionnel, dans lequel les chronos sont un chouïa plus serrés (là encore, ça reste facile), avec à la clé des codes secrets à activer en Time Trial et des épreuves bonus sans intérêt (boucler une Spéciale dans un temps imparti). On peut aussi aller tâter du Time Trial, ou du mode Deux joueurs, certes. Mais à quoi bon, finalement, puisque les challenges ne vous opposeront pas de réelle résistance !



La vue cockpit est certes très « immersive », mais elle nuit à la « lisibilité » du tracé.

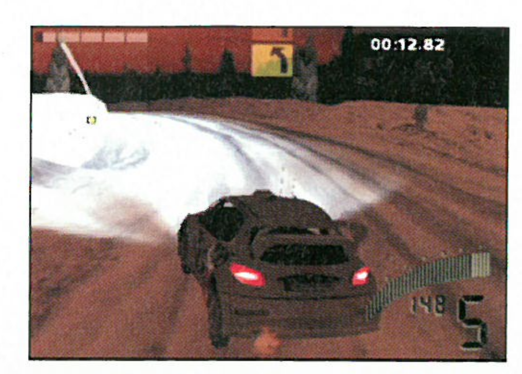


Heureusement, il y a l'enrobage !

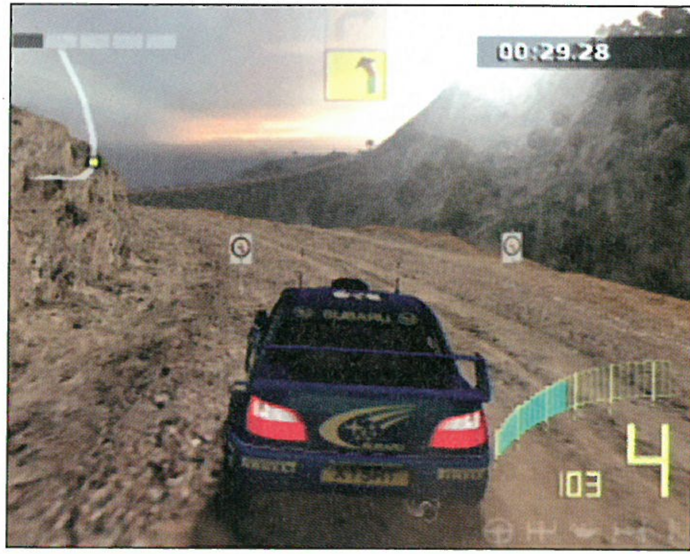
Je sais, vous allez dire que je suis super dur avec WRC depuis le début de ce test, que je ne laisse pas sa chance au produit, bla-bla-bla... J'en conviens, mais que voulez-vous, découvrir un jeu à la réalisation aussi fantastique et se rendre compte que le pétard est quand même

fiche technique

Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Evolution Studios (G.-B.)
Genre	Simulation de rallye
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (sauvegardes)
Nbre de rallyes	14 + 6 Spéciales bonus
Spécial	Compatible 16/9, volant
Existe sur	Rien d'autre





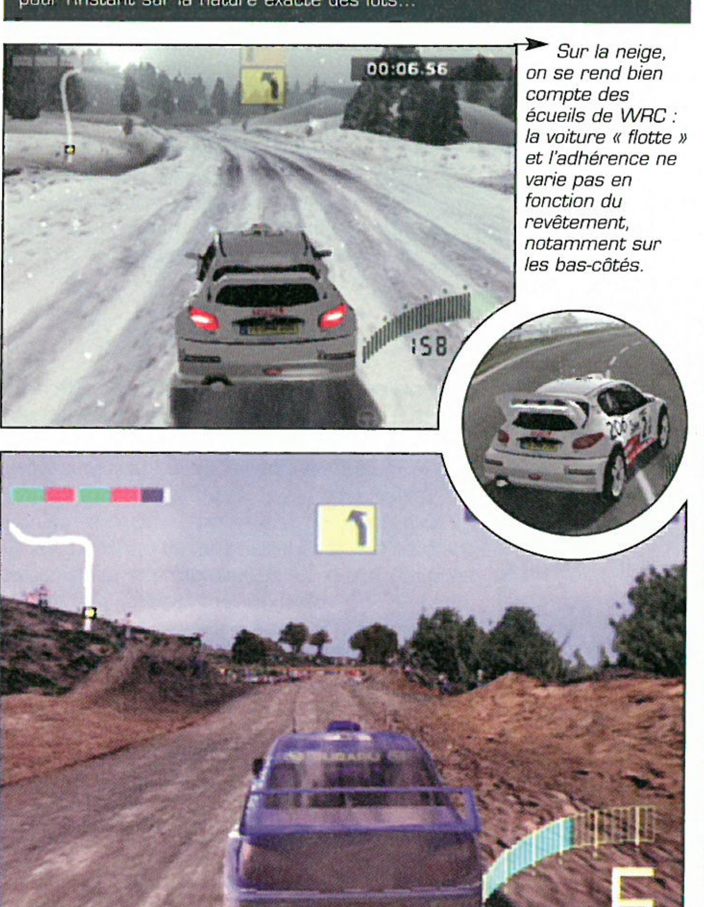


Challenge WRC

Le Challenge WRC vous propose de passer un « permis rallye ». Mais attention, ne vous prenez pas à rêver à des licences façon Gran Turismo ! Derrière le terme « permis » se cache une épreuve toute bête : enchaîner 3 Spéciales en moins de 6mn52... un jeu d'enfant ! Dès lors, en vous connectant au www.wrc.com, vous pouvez rentrer votre score en ligne... L'utilité ? Euh... ben Sony nous prépare un concours (uniquement sur le Net) permettant de gagner plein de très jolies choses. On n'en sait pas plus pour l'instant sur la nature exacte des lots...

super mouillé, ben ça fâche, forcément. Car au-delà des critiques émises ci-dessus, WRC pèche par d'autres aspects : les réglages avant-course n'ont aucun intérêt, la réparation des dégâts entre chaque Spéciale n'est pas gérée, les dommages sur la carrosserie et sur la mécanique sont très, mais alors très discrets, l'aspect hors-piste qu'on nous promettait est inexistant (on batifole 3 secondes en dehors du tracé, et hop, on nous remet manu militari dans le droit chemin !), la météo n'est pas dynamique (pluie, sec, neige et pis basta), la sensation de vitesse n'est pas folichonne et, plus grave, le pilotage s'avère bien basique. Explications : si la dynamique générale, les modèles physiques (NDTraz : et encore...), la modélisation et le bruitage des véhicules sont convaincants, la conduite à proprement parler se révèle fadasse. Super accessible, certes, mais sans saveur. À aucun moment ou presque, on ne se sent en danger sur la piste, c'est limite si on ne peut pas terminer le jeu tout en bâfrant nonchalamment des Finger ! Enfin, sur certaines pistes, votre voiture semble voguer tel un navire sur le revêtement (genre V-Rally), on ressent très peu les pertes d'adhérence, les transferts de masse, les reprises de motricité et les variations de grip en fonction de la nature du sol (c'est flagrant lorsque l'on mord sur les bas-côtés)... Bref, on est bien loin de la « nervosité » d'un Colin McRae (à moins de jouer avec un bon volant) ! Voilà, vous savez tout sur la raison de notre relative déception. Reste des graphismes somptueux, une ambiance sonore hors pair, une gestion dynamique des lumières parfaite, un déluge d'effets spéciaux à base de particules (les projections et autres poussières soulevées dans votre sillage)... Une question demeure : l'esthétique très poussée de WRC suffira-t-elle à pallier ses défauts ? Oui si vous aimez le grand spectacle et « l'easy rallye ». Non si vous vous attendez à un challenge velu et à une profondeur de jeu abyssale...

Elwood



Sur la neige, on se rend bien compte des écueils de WRC : la voiture « flotte » et l'adhérence ne varie pas en fonction du revêtement, notamment sur les bas-côtés.

Les projections qui viennent salir votre véhicule sont criantes de vérité !

Notes


17 Technique
Somptueux par bien des aspects (la gestion des lumières, surtout), WRC n'évite pas les petites fautes de goût.


16 Esthétique
La couleur locale de chaque pays est bien rendue, mais certains rallyes sont visuellement un peu froids.


15 Animation
Elle ne souffre aucune critique, sauf en mode Deux joueurs !


16 Maniabilité
Avec son approche très arcade, WRC propose un style de pilotage simple et (trop) facile d'accès.


19 Sons
Bruitages bien rauques des voitures tout juste fabuleux, musiques « passe-partout ».


13 Durée de vie
La facilité du mode WRC rend l'espérance de vie du jeu bien trop courte !


Plus
Des graphismes incroyables. Le pilotage « grand public » met le jeu à la portée de tous.

Moins
Le pilotage « grand public » met le jeu à la portée de tous ! Pas de hors-piste, challenges bateau.


7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Quelque part, WRC a du bol de sortir quelques mois avant le très attendu Colin McRae 3 : ça lui permet d'esquiver l'inévitable épreuve du comparatif ! Car WRC a beau être une production impressionnante par bien des aspects et un peu seule au monde sur PS2 (exception faite du mode Rallye de GT3), mon petit doigt me dit que le dernier-né de Codemasters nous réserve quelques surprises de taille... qui pourraient bien ébranler la suprématie de WRC, acquise par défaut de concurrence. M'enfin, pour l'heure, rien n'est certain, puisque Colin 3 n'a encore dévoilé aucun de ses atouts...

L'avis d'Elwood

Jugement en dents de scie : superbe d'un point de vue esthétique, peaufiné au niveau de l'habillage, facile et agréable à prendre en main, il se révèle pourtant un peu « creux ». Les Spéciales s'enfilent comme des perles et on en fait vite le tour... En clair : du bel ouvrage, qu'on aurait aimé plus profond et plus riche en challenges.

L'avis de Trazom

Un soufflé qui se dégonfle : voilà ce que représente pour moi WRC. Les décors sont magnifiques, bien que de qualité inégale, c'est super fluide (sauf à deux joueurs...), mais qu'est-ce qu'on s'emm... ! C'est simple, on ne retient que les loadings ultra-longs (1 mn par spéciale !) et les sensations sont inexistantes : la voiture flotte et n'a aucun poids ! Quel gâchis !

Machine **Dreamcast** Genre **F.R.E.E. (Aventure)**

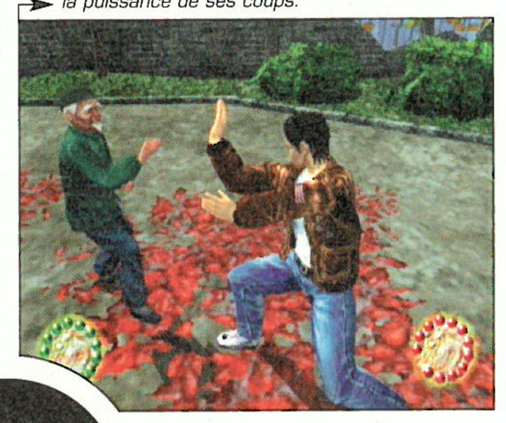


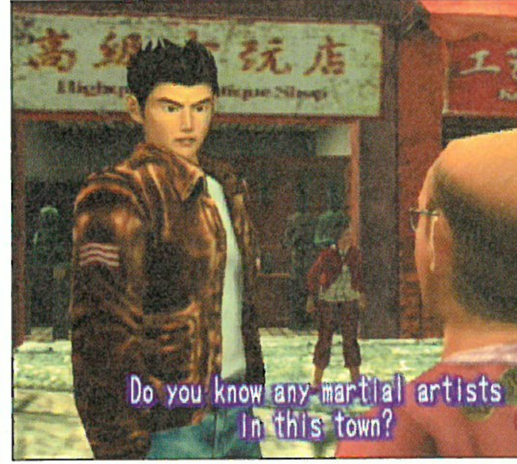
Shenmue II

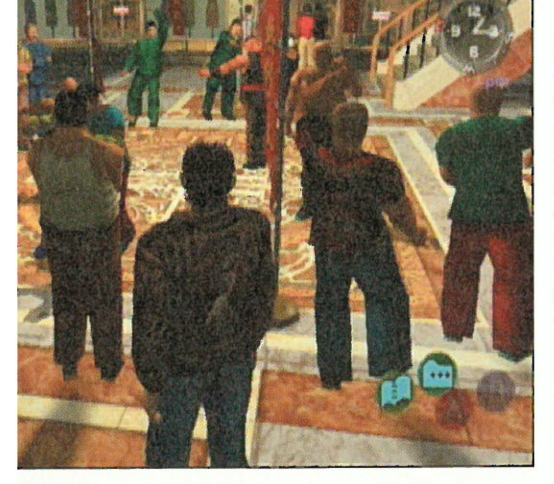


Vous avez joué à Shenmue I ? Vous avez précieusement gardé votre sauvegarde de 80 blocs ? Bien... Vos efforts n'ont pas été vains et voici la récompense que vous attendiez depuis si longtemps... « The story goes on » !

Tout juste un an après la sortie française du premier chapitre de la saga, voici enfin la suite des aventures de Ryô Hazuki... En seulement deux pages de Test, oui, je sais ! Mais bon, non seulement ce mois de décembre fut fort difficile en termes de pagination (merci l'avalanche de jeux pour Noël), mais en plus, je vous ai déjà parlé de Shenmue II en long, en large et en travers dans le numéro d'octobre. Nous nous contenterons donc d'aborder la localisation du titre (Dieu merci si rapide) et de résumer tout ce qu'il y a de bon à savoir dessus. Pour les détails donc, ouvrez le numéro 112 à la page... euh, 112 ! Arf, quelle classe ! Je viens de remarquer ! Hum, ouais je sais, j'ai tendance à m'émerveiller pour pas grand-chose... Mes chers collègues me le disent d'ailleurs souvent, quand ils me voient jouer à Shenmue. Ils passent derrière moi et me lancent des trucs du genre : « Super Julo, c'est trop bien ton jeu où on déplace des caisses ! » Quand ils entendent les « pili-pi-pili ! » des QTE, ils se marrent bien et ajoutent « Yu Suzuki présente : l'interactivité poussée à son paroxysme ! » Mais voilà, Shenmue n'en est pas pour autant un « Dragon's Lair déguisé », comme vous le dirait le très sournois Kendy. Mais une expérience globale, qu'il ne faut pas résumer aux quelques phases de gameplay qu'on peut lui « voler » à l'arraché, en tant que spectateur.


Comme dans Shenmue I, il est vivement conseillé de s'entraîner de temps en temps pour monter la puissance de ses coups.



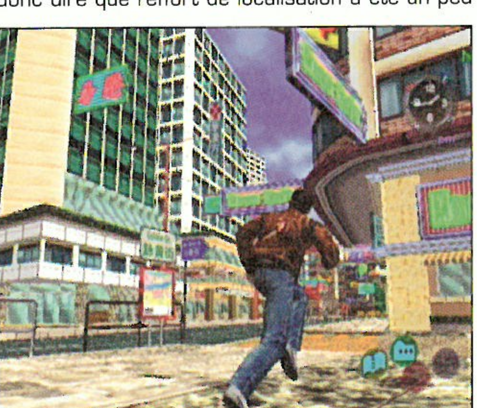


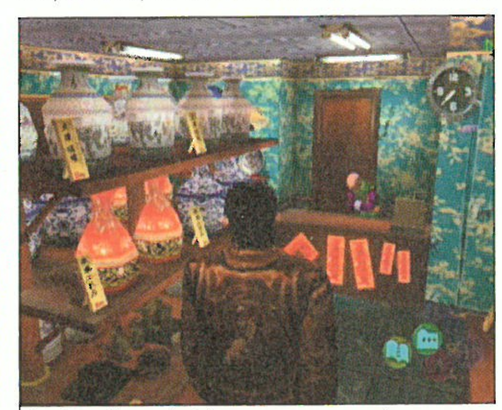
V.O. sous-titrée !

Et il vous est enfin donné de profiter de cette expérience en comprenant tous les dialogues ! Seulement cette fois, vous jouirez des doublages japonais originaux, et ça c'est trop la classe ! Les sous-titres, eux, restent en anglais... Il faudra donc toujours maîtriser la langue de Shakespeare, même si l'on note quelques efforts de localisation en français dans les menus, mais aussi et surtout dans le carnet de notes de Ryô ! Ainsi, si vous avez un peu de mal avec l'anglais et loupez par exemple le sens d'un dialogue important, hop, il suffit d'ouvrir le calepin et de lire la synthèse en français ! En ce sens, on peut donc dire que l'effort de localisation a été un peu plus poussé avec ce deuxième épisode, même si une traduction des sous-titres eut été la bienvenue... Enfin faut pas rêver, et puis contentons-nous de la joie de pouvoir profiter et comprendre ce jeu exceptionnel seulement deux mois après la sortie japonaise !

Les nouveautés

L'interface du premier épisode a été revue et améliorée, pour faciliter votre progression dans le jeu. Il y a tout d'abord le système « Icon Selector », qui, à la manière d'un Zelda, donne une utilité à chaque bouton de la manette (action, conversation, calepin, etc.). Les icones pourront ainsi changer d'une situation à une autre. Parmi les nouvelles possibilités proposées, on note tout d'abord les différents types de conversation : « A » pour poser des questions en rapport avec votre quête, « Y » pour parler d'argent. Car la gestion de votre porte-monnaie est cette fois beaucoup plus importante... Vous pouvez par exemple chercher du travail, ou simplement


Le jeu est toujours aussi beau, mais surtout 10 fois plus grand qu'avant !

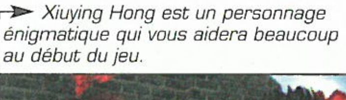

Les décors intérieurs sont eux aussi magnifiquement détaillés.

fiche technique

Éditeur	Sega
Développeur	Sega AM2
Genre	F.R.E.E. (aventure)
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegarde
Nbre d'heures de jeu	Une trentaine environ
Spécial	50/60 Hz
Existe sur	Rien d'autre (bientôt sur Xbox aux U.S.A.)

Et la réalisation intrinsèque ?

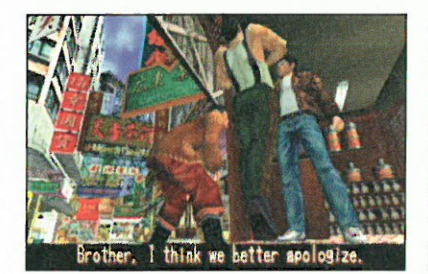
Trop difficile de vous parler d'un tel jeu en deux pages seulement… Je n'ai même pas pu aborder le chapitre de la réalisation dans le texte principal ! Bon, eh bien comme vous vous en doutiez et comme vous pouvez le constater vous-même, le jeu est toujours aussi beau ! Mais cette fois, les environnements sont devenus gigantesques, la durée de vie a doublé, les visages ont gagné en détails, les passants sont trois fois plus nombreux… Tout ce qui faisait la splendeur du premier opus est toujours là, en plus poussé. Malheureusement, c'est aussi le cas des quelques défauts techniques du jeu, à savoir les ralentissements (plutôt énormes) dans certaines parties de la ville et les passants qui apparaissent et disparaissent comme des fantômes, comme pour soulager le moteur du jeu… La Dreamcast a été poussée jusqu'au bout cette fois, c'est certain !

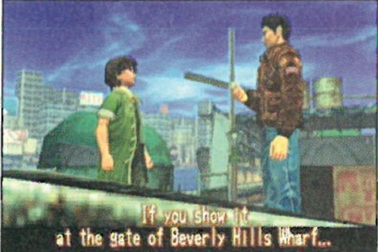


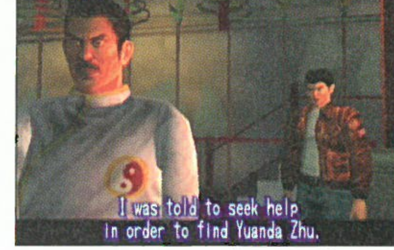
Xiuying Hong est un personnage énigmatique qui vous aidera beaucoup au début du jeu.











Retrouver Zhu Yuanda (celui qui avait écrit une lettre à Iwao) sera l'un des grands objectifs de l'aventure.

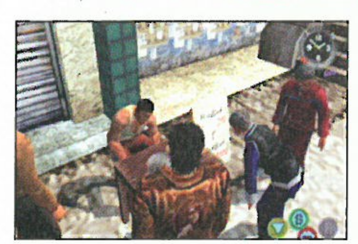
demander aux gens où jouer de l'argent (les mini-jeux à base de paris sont ultra-nombreux). Tant qu'on est dans les conversations, notez également qu'il existe désormais un choix dans les sujets à aborder, même pour la quête principale. Selon les informations récoltées, vous pourrez ainsi partir sur plusieurs pistes différentes. Autre nouveauté : les cartes. Il en existe pour chaque zone et chaque sous-zone ; vous pourrez les acheter 10 $ un peu partout et profiter d'elles pour ne pas vous paumer dans les environnements désormais gigantesques du jeu (ça doit être 10 fois plus grand que Shenmue I !). Une option vous permet même de poser des croix de couleur sur le plan en guise de repères. Bien vu. Également très pratique durant la quête, la nouvelle option « Chase Mode » vous permet de suivre n'importe quel passant en vue subjective. L'utilité, c'est que certaines personnes vous diront « suivez-moi » lorsque vous leur demandez votre chemin ! Toujours pour rendre le jeu plus pratique, vous pourrez avoir le choix d'attendre en temps réel ou de faire passer le temps jusqu'à une heure précise, lorsque vous avez rendez-vous par exemple. On peut aussi sauvegarder n'importe quand durant le jeu, choisir ses coups dans le menu du parchemin de combat… Les petites nouveautés du genre sont vraiment nombreuses et approfondissent un peu plus l'expérience.

Une aventure exceptionnelle

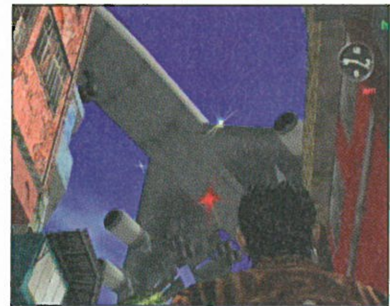
La place me manque pour vous détailler tout ça, alors gardons de la place pour le reste… J'aimerais vous parler finalement de l'aventure et du scénario, qui m'ont juste fait pleurer de bonheur ! Tout d'abord, sachez que le rythme est cette fois beaucoup plus intéressant que dans le premier épisode. On tourne moins en rond (c'est gigantesque !), l'enquête traîne moins en longueurs inutiles (la durée de vie n'a pas été rallongée artificiellement), les scènes d'action sont hyper-nombreuses (avec des QTE, des Free Battles et autres cinématiques trop trippantes), les premières révélations scénaristiques sont passionnantes et récompensent les fans du premier opus… Le père Yu ne s'est pas moqué de nous avec ces 4 GD-Rom et ces trois nouveaux chapitres de la saga ! Si vous avez fait le premier, vous allez tripper comme des malades… et une nouvelle fois pleurer d'impatience devant le générique de fin ! Je ne vous révélerai rien, mais la suite de ces aventures « shenmuesques » s'annonce trop puissante !

Julo

Les passants sont plus nombreux qu'avant, mais le moteur souffre pour les afficher.







Une scène qu'on avait pu voir dans les premières vidéos de Shenmue I, lorsque l'aventure n'avait pas encore été divisée en deux jeux.

Note

17 Technique
Shenmue II est plus beau et plus grand, mais souffre de ralentissements et de problèmes d'affichage.




18 Esthétique
L'un des plus beaux jeux auxquels j'ai eu le plaisir de jouer. Les décors sont variés et tout simplement magnifiques !

14 Animation
Les personnages bougent bien, tout comme l'ensemble du jeu, mais on note quelques gros ralentissements…



16 Maniabilité
Très bonne, avec une interface encore plus pratique et la possibilité de se déplacer avec le stick.



17 Sons
1 000 personnages aux voix différentes. Bruitages convaincants et musiques toujours aussi jolies.

16 Durée de vie
Plus long que le premier, avec une trentaine d'heures de jeu en moyenne, selon votre façon de jouer.

+ Plus
Les petites nouveautés et les environnements gigantesques. Plus long et mieux rythmé qu'avant.

– Moins
Problèmes de ralentissements et d'affichage. Pas de sous-titres en français.



9/10 Note d'intérêt

Plus loin…

On est passé près de la catastrophe ! Shenmue II aurait pu ne jamais sortir chez nous ! Le jeu ayant été annulé aux States (suite à un accord d'exclusivité Xbox entre Sega et Microsoft), on se disait que la version européenne ne sortirait jamais elle non plus… Bah si, les privilégiés cette fois, c'est NOUS ! Quand je pense que les Ricains vont importer une version PAL, arf, je trouve ça trop puissant ! En attendant, je suis également impatient de voir ce que Shenmue II donnera sur Xbox (sortie prévue en mars !)… Ça risque d'être vraiment super beau !

L'avis de Julo

Un jeu d'aventure magnifique et passionnant, à découvrir d'urgence ! Et si vous n'avez pas joué au premier, faites-vous plaisir avec un petit « combo » spécial Noël, vous ne le regretterez pas ! À moins de détester le genre ou d'être insensible, aucun joueur digne de ce nom ne doit rater les débuts d'une saga déjà culte.

L'avis de Greg

Quoi qu'en disent les mauvaises langues, ce second volet est bon. Plus grand, plus gourmand, moins intime que le premier, ce chapitre a la folie des grandeurs, et à mon avis, on le ressent parfois dans certains passages. En attendant, foncez, ce sera le dernier grand repas de Noël de votre DC, avec Virtua Tennis 2…

Machine **Game Boy Advance** Genre **Plate-forme**



Warioland 4



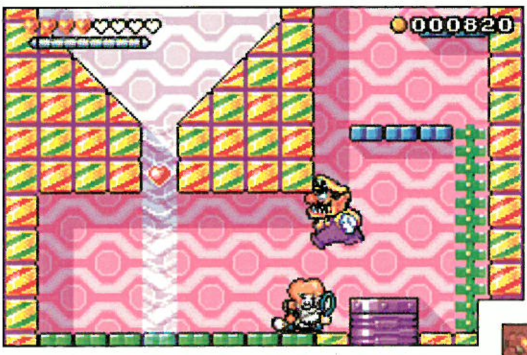


Marre de Mario et de son monde gentillet ? Cela tombe bien car Wario va venir bousculer toutes les idées reçues sur l'image enfantine de Nintendo en explorant son côté obscur. Quand capitalisme et humour grinçant font bon ménage…

Le double négatif de Mario fait son entrée sur GBA, avec des aventures toujours autant axées sur la thune. Un concept capitaliste quelque peu ébranlé par la conjoncture économique actuelle, qui ne manque pas de souligner notre climat de récession. D'ailleurs, les marxistes doivent en ce moment faire la fête et préconiser plus que jamais l'intervention de la classe ouvrière pour établir un consensus d'équilibre des fortunes en luttant contre la mauvaise foi du patronat. Mais qu'est-ce qui m'arrive ? Je vous prends gravement la tête avec mes anciens cours d'économie à deux francs, à l'image d'un certain professeur de l'établissement Georges Braques d'Argenteuil qui ne m'avait jamais mis la moyenne parce que je l'avais dessiné en cadavre rénové de Lénine dans le journal du lycée. Sale enf…, je ne t'ai pas oublié !





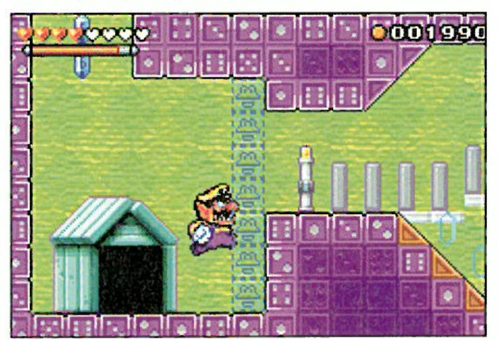


Pierres et vortex !

Trève de rancune à 0,2 keuss et revenons à nos moutons. Warioland 4 est donc un soft de plate-forme comme Nintendo sait les confectionner, avec des tas de salles et de stages secrets. Comme dans les précédents opus sur GBC, le principe n'a pas vraiment changé, mis à part cette nouvelle règle : vous devez dénicher 4 pierres, puis trouver l'interrupteur qui enclenche le petit vortex situé au début du stage. Vous disposez ensuite d'un temps limité pour rejoindre ce passage dimensionnel et progresser au niveau suivant, sous peine de perdre une vie. Sachez qu'en collectant 4 pierres, vous obtenez un joyau, item indispensable pour débloquer d'autres portes menant à de nouveaux univers.

Un gameplay divin !

En termes de capacité intrinsèque, le père Wario est doté d'un panel incroyable de mouvements qui confèrent à la jouabilité un plaisir sans cesse renouvelé. L'anti-héros peut, par exemple, contrairement à un Mario monotâche, prendre son élan pour fracasser de la roche ou du monstre, flanquer un énorme coup d'épaule pour se défendre ou encore saisir





Courez plus vite que la chute des dominos !



Voici l'un des 4 cristaux à débusquer pour terminer le stage en cours.

certains éléments du décor pour les balancer violemment. Sans oublier son légendaire coup de fion de 5 tonnes qui fait trembler tout l'écran ! Autrement, on retrouve les classiques métamorphoses de Wario en crabe aplati, en zombie ou encore en chauve-souris dans le plus pur style de notre Batman national. Bref, ce sera le fou rire garanti !

Un monde énorme

Ici, pas de parcours prédéfini, vous serez libre de commencer par le monde que vous désirez. Les thèmes des stages sont très variés, avec des décors de paysages paradisiaques ou des environnements industriels, en passant initiatiquement par le classique château hanté. À l'inverse d'une partie de Mario World assez linéaire, Warioland 4 privilégie la richesse des situations qui vient apporter un certain vent de fraîcheur dans le ludisme. Put… la phrase pérave ! Par exemple, il faudra parfois se décarcasser la cervelle pour trouver le moyen d'atteindre une plate-forme en hauteur, en détruisant certains éléments ou en déplaçant des objets. Dans le niveau du flipper, il est possible de prendre des jetons pour les transformer en bonus, etc. En substance, il sera difficile de s'ennuyer ferme !

fiche technique

Éditeur	Nintendo
Développeur	Nintendo
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes (pile)
Nbre de gardiens	4
Spécial	Tiep !
Existe sur	Rien d'autre



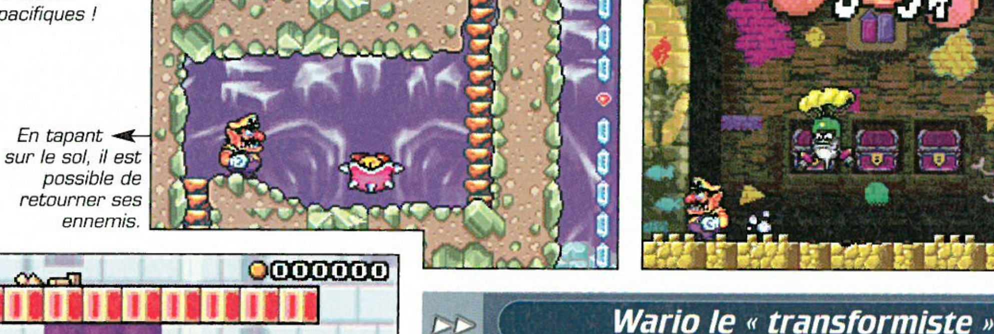
Wario n'hésite pas à rosser les créatures même les plus pacifiques !



Warioland 4 s'impose comme le meilleur jeu de plate-forme sur GBA




En tapant sur le sol, il est possible de retourner ses ennemis.



Le monde des jouets va être saccagé par Wario !

Notes




17 Technique
Vous trouverez la totale : zoom, rotation, rotation et zoom, zoom et rotation... hum...



18 Esthétique
C'est super beau. Tellement beau que je n'ai plus envie de me suicider.



17 Animation
Les démarches des protagonistes ont été travaillées. Et ça ne rame jamais !



19 Maniabilité
La grande spécialité de la marque de fabrique Nintendo ! Tout répond avec aisance !



17 Sons
Les mélodies et les bruitages jouissent d'une qualité sonore incroyable !

16 Durée de vie
Les mondes sont longs et variés. Il est possible de revisiter les niveaux à loisir !




Plus
Des graphismes qui tuent. Une maniabilité exemplaire. Un monde énorme.



Moins
Il faut avoir une GBA. Il faut des piles. Il faut des mains avec des doigts.




9/10 Note d'intérêt

Wario le « transformiste »

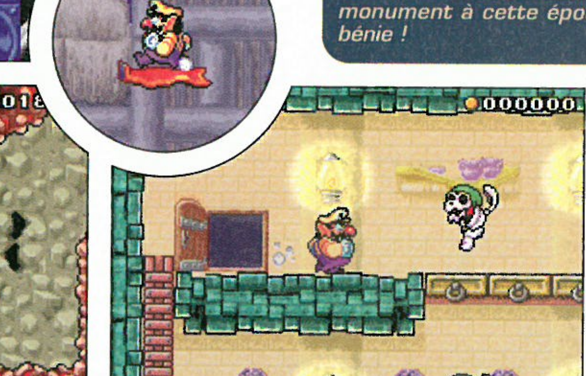
Wario peut se transformer en diverses créatures malgré lui, par exemple en rentrant en contact avec certains ennemis. S'il reçoit un coup de marteau, il se métamorphosera en ressort humain. En se faisant attaquer par des fantômes, il deviendra chauve-souris, etc. À chaque mutation, Wario gagne une compétence, qu'il ne faudra pas hésiter à utiliser pour résoudre les différentes énigmes de progression.

Une réalisation monstrueuse

Graphiquement, Nintendo a mis les bouchées doubles, avec un festival de couleurs du meilleur goût qui fusent sur notre ch'tite GBA. De plus, les animations de votre personnage, ainsi que celles des divers protagonistes, s'avèrent vraiment détaillées et donnent l'impression de visionner un dessin animé interactif. Il suffit de voir les petits bourreaux vous foncer dessus avec une hache entre les mains ou observer les mimiques débiles de Wario pour s'en convaincre : la réalisation est en béton armé ! Le son n'est pas en reste, avec des mélodies d'excellente qualité sonore (des vocalises hyper-lyriques dans le stage du jardin enchanté !) qui collent à merveille aux actions et à l'univers « relou » du jeu. Au final, on obtient une véritable bombe de plaisir virtuel à la durée de vie supra longue et à la production étonnante ! Pour une fois, le public habitué au genre plate-forme ne sera pas uniquement constitué de gosses boutonneux en culottes courtes, mais aussi de joueurs confirmés plus matures. Vous l'aurez compris, Warioland 4 constitue un chef-d'œuvre en puissance que chacun se doit de posséder !

Kendy

Cette roue mécanique jouit d'un super effet de rotation !



Plus loin...

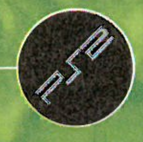
Le prochain titre de plate-forme prévu sur GBA n'est autre que le mythique Super Mario World de la Super Nintendo ! Prévu pour le début de l'année prochaine, il devrait faire l'effet d'une bombe auprès des joueurs nostalgiques, mais aussi des néophytes qui n'ont pas eu la chance de découvrir le monument à cette époque bénie !

L'avis de Kendy

Warioland 4 va enfin effacer la déception de Mario Bros sorti à « l'arrache » sur GBA. Les stages sont nombreux et la réalisation divine. La prise en main demeure parfaite et les enjeux diversifiés. Warioland 4 est tout simplement le jeu de plate-forme qu'on attendait tous avec impatience !

L'avis de Greg

Une fois de plus, Nintendo met de côté sa gentillesse et son monde merveilleux pour s'auto-parodier dans un merveilleux jeu de plate-forme irréprochable. Un excellent titre pour les introvertis, qui feront le mal autour d'eux sans avoir à lever la tête de leur GBA dans le métro.



SSX Tricky



L'un des meilleurs jeux PlayStation 2 fête son retour ce mois-ci, dans une nouvelle version… Attention, j'ai dit « nouvelle version », pas « nouvel épisode », hein. C'est bon et frustrant à la fois, mais laissez-moi vous expliquer tout ça en détail.

C'est avec un peu de scepticisme que nous avons accueilli la version test de SSX Tricky à la rédaction… Et c'est en qualité de fan du premier opus, et accessoirement de l'homme le plus classe du monde, que je vous dis ça ! À l'époque, j'ai passé des heures et des heures sur le seul jeu valable (à notre avis) du lancement de la PS2, à tout débloquer, à éclater tous les records, à trouver tous les raccourcis, les costumes, les boards… J'ai tellement abusé du jeu que j'ai d'ailleurs fini par faire une super overdose ! Ainsi, un véritable deuxième épisode m'aurait sûrement relancé plus facilement, mais ce n'est pas le cas ici. D'office, on se dit que ça sent un peu le réchauffé : SSX Tricky n'est pas SSX 2, mais simplement une version améliorée du premier volet ! Mais bon, j'hérite quand même du test et me voilà parti pour une nouvelle visite complète du jeu de snowboard d'EA Sports (label BIG), histoire de voir ce qu'il y a de neuf et si quelque chose est susceptible de me donner vraiment envie d'y rejouer, on ne sait jamais…

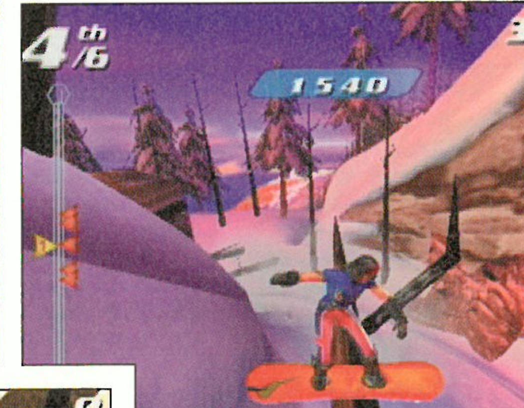
J'ai pas la trick

Tiens, les menus ont vachement changé… Ouais, on s'en fout c'est vrai, mais c'est vachement plus clair et pratique qu'avant, voilà qui est dit. On se balade dedans vite fait pour remarquer d'abord de nouveaux personnages. Six anciens sont de retour, tandis que six petits nouveaux font leur apparition : une black au crâne rasé et aux lunettes disco, un roux avec une coupe afro et des fringues fluo… On ne reviendra pas sur le look de ces petits gars (seul Mac a une allure de vrai rider), on aime ou on déteste le style fête foraine délirant, de toute façon c'est plutôt bon esprit (NDTraz : ouais, ça le fait, man !) et on finit par s'y faire. On ne reviendra pas non plus sur la réalisation, à peu de choses près identique au précédent volet… Avec encore plus de ralentissements !!! Où est le 60 images/seconde permanent qu'on nous avait promis ? Hein ? Bon, c'est assez frustrant au début mais on finit tout de même par s'y habituer. Bref, comme on pouvait s'y attendre, tout ce petit monde et toute leur panoplie de boards et de sapes sont à débloquer progressivement dans le mode World Circuit (Race ou Showoff). Il vous faudra un sacré bout de temps pour tout avoir, et les modes Free Ride, Single Event (pour 1 ou 2 joueurs) et Practice sont toujours là pour rendre le tout assez complet. Bref, il n'y a à première vue rien de vraiment neuf ici, il faut se lancer dans un premier run pour apercevoir le début des remaniements de gameplay…

Ah si, ça va mieux !

Le principe de base qui a fait bosser dur les développeurs pendant tout ce temps passe par la nouvelle orientation du jeu, qui accorde désormais une place dominante aux tricks, comme le titre du jeu l'indique clairement. En haut de la barre de boost, on aperçoit 6 lettres formant le mot « TRICKY ». Pour les allumer une à une, il faudra tout d'abord assurer quelques jumps pour remplir la jauge de boost à fond. À ce moment précis, un remix du refrain de la fameuse chanson de RunDMC (« It's Tricky ») se met en route et vous avez 20 secondes pour effectuer un trick spécial avec un grab + le bouton de tweak. Tous ces tricks, les « Uber Tricks », sont nouveaux et réellement impressionnants ! Inspirés des plus belles figures de skate et de BMX (c'est Angel qui me l'a dit), ou même complètement origi-





Si vous échouez au troisième run, vous ne serez plus obligé de tout recommencer depuis le début… Bonne idée les gars !





fiche technique

Éditeur	Electronic Arts
Développeur	EA Canada
Genre	Jeu de snowboard
Nbre de joueurs	1 ou 2 simultanément
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Nbre de circuits	10
Spécial	Making of inclus
Existe sur	Rien d'autre

naux, ils mettent en scène des poses souvent délirantes, du genre flip couché sur la board, hélicoptère, superman, etc. À chaque fois que vous en effectuerez un, vous remplirez une nouvelle lettre ; lorsque le mot sera complet, vous pourrez alors lancer des Uber Tricks spéciaux, encore poussés plus loin dans le délire et toujours aussi impressionnants à regarder ! Cependant, vous devrez d'abord les gagner en remplissant entièrement le Trick book de votre rider ! Et croyez-moi, ce n'est pas une mince affaire, surtout quand on en arrive à des trucs du genre « FS Rodeo 900 Tailgrab to Late Nosebleed to Fakie » ! En définitive, cette nouvelle orientation « Tricky » est tout de suite visible et franchement jouissive, même pour les joueurs qui, comme moi, s'étaient finalement lassés du premier opus-okans.

Bravo Monsieur Plus

Parmi les nouvelles features qui relancent l'intérêt de cette édition, on note également les circuits. Toutes les anciennes pistes sont de retour, mais dans des versions complètement revisitées ! Sans rire, on les reconnaît tout de même facilement, on se rappelle l'esthétique globale, etc., mais les nouveaux passages, les nouveaux raccourcis et les nouveaux modules nous font vraiment redécouvrir tous ces tracés. Ils étaient déjà très riches avant, mais là c'est carrément bluffant : du level design de chez level design, monsieur ! En bonus, on retrouve également deux nouvelles pistes fort réussies : Garibaldi et Alaska. Avec Willow (qui s'est lui aussi tapé le premier opus en long, en large et en travers), on a carrément halluciné sur cette dernière course, on a fait tourner le pad pendant plusieurs dizaines de minutes rien que sur ce circuit, tellement on s'éclatait. Dernier petit détail avant de conclure : le mode Showoff laisse en plus apparaître de nouveaux modules un peu partout sur les différentes pistes. Sachant que les grinds sont plus faciles à faire qu'avant, ce mode de jeu prend une nouvelle dimension de « comboïsation » trop trippante ! Voilà, je ne voudrais tout de même pas trop vous faire l'apologie de SSX Tricky : rappelez-vous que malgré toutes ses anciennes et nouvelles qualités, il ne demeure ni plus ni moins qu'un add-on du premier épisode ! Si vous n'avez jamais joué à SSX premier du nom, alors foncez les yeux fermés, sinon préférez l'emprunter à un pote ou à la rigueur le choper en occase.

Julo



En mode Showoff, des modules sont rajoutés un peu partout pour « comboïser » comme un malade !

Les feux d'artifice sont toujours là, pendant les beaux aerials du leader de la course.

Un exemple de Uber Trick... Très inspiré du skateboard sur ce coup.

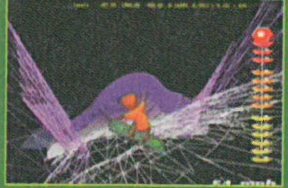


La piste de free-ride a été grandement améliorée elle aussi.

« DVD Content »

Comme s'ils avaient eu peur qu'il n'y ait pas assez de neuf dans leur nouvelle édition de SSX, les développeurs de BIG ont eu l'idée de vous proposer toute une série de bonus... Comme sur un DVD Vidéo, quoi. Vous y apprendrez des choses plus ou moins intéressantes, comme les inspirations des développeurs, leur façon de procéder pour les tricks, mais aussi des détails sur la musique du jeu ou les doublages des personnages, assurés par des stars américaines comme la magnifique Lucy Liu.







Notes

15 Technique
Pas vachement plus beau qu'avant, mais des pistes vraiment super larges. Frame-rate très mal optimisé !



17 Esthétique
Comme avant, le jeu possède une vraie personnalité, et le level design est excellent !

13 Animation
Les riders bougent trop bien, mais le jeu hérite malheureusement de ralentissements carrément omniprésents !!!

18 Maniabilité
On sort ce qu'on veut quand on veut et les sensations sont toujours aussi bonnes, les Uber Tricks en plus !

17 Sons
Musiques techno efficaces, passages « It's tricky » trippants et ambiance sonore globalement excellente.

15 Durée de vie
Suivant le même principe multi-personnages que Tony Hawk, on n'en fait pas si vite le tour.



Plus
Une formule toujours aussi trippante, fun et efficace ! Le level design, les sensations, le gameplay...

Moins
Une fausse suite aux allures d'add-on. Les chutes de frame-rate incessantes !!!

Note d'intérêt



pour ceux qui ont le premier



pour les autres

Plus loin...

Les versions Xbox et GameCube de SSX Tricky sont pour l'instant annoncées pour décembre 2001 aux États-Unis... Ce qui laisse présager une sortie aux lancements respectifs des deux consoles en Europe. On ne sait pas encore s'il s'agira des mêmes jeux ou de versions améliorées, mais on vous tiendra au courant dès que possible, bien évidemment.

L'avis de Julo

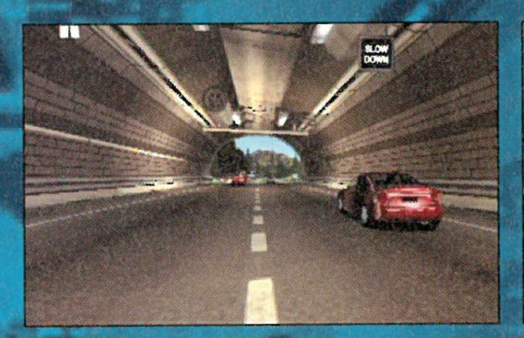
J'ai trop joué à SSX, j'attendais cette édition « Tricky » avec beaucoup de scepticisme et j'ai finalement pas mal accroché... Malgré le problème des ralentissements et le manque de vraies nouveautés, la formule reste toujours aussi fun et trippante. Mais bon, moi j'ai pas payé pour y jouer... Enfin, j'me comprends !

L'avis de Willow

SSX Tricky est vraiment un titre accrocheur, mais il n'a que peu d'intérêt pour ceux qui possèdent déjà le précédent volet. Autre regret : cette « version 1.5 » est beaucoup plus facile ; avec Julo, on a débloqué tous les circuits du mode Race en seulement trois petites heures. SSX Tricky reste malgré tout le meilleur jeu de snow sur PS2.



Burnout





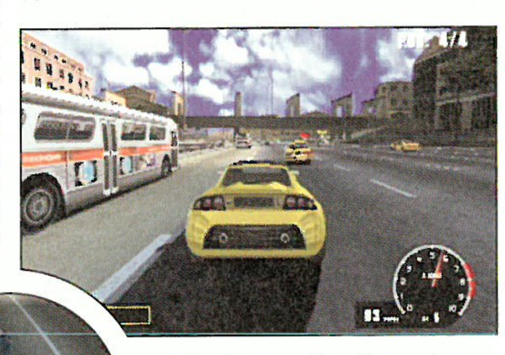
Après le très creux Airblade, les Britishs de Criterion Games reviennent sur le devant de la scène avec un énième jeu de caisses. Une nouvelle occasion pour le studio de faire la démonstration de son bagage technique sur PS2...

À l'heure actuelle, il est extrêmement difficile pour les développeurs de surprendre les joueurs avec un jeu de course automobile. Le genre a tellement été exploité sur PSone qu'on sature. En dépit des possibilités offertes par les capacités nouvelle génération de la PlayStation 2, les innovations se comptent la plupart du temps sur un ou deux doigts, et encore. Il suffit de voir l'enthousiasme qu'a soulevé le dernier Gran Turismo au sein des membres de la rédaction. Vous connaissez le coup du soufflé qui se dégonfle ? Ben c'était un peu ça. Malgré tout, la conduite virtuelle demeure une valeur sûre, d'un point de vue commercial, un bon moyen de se faire des brouzoufs sans avoir à développer un effort de créativité monstrueux ; du coup, c'est au tour de Criterion Games de tenter sa chance sur ce créneau hyper concurrentiel pour ramasser les miettes d'un gâteau aujourd'hui bien entamé.

Fast & furious...

Le titre de Criterion vous propose en effet de disputer une série de championnats contre trois concurrents sur des tracés urbains, au milieu d'un trafic très dense. Une approche un peu plus originale qu'à l'accoutumée, mais dont on a déjà fait l'expérience en jouant au tout premier volet de la série Need for Speed, ou plus récemment à Midnight Club. Petite différence, à l'inverse du Midtown Madness-like de Take 2, tous les circuits de Burnout sont fermés ! Ceux qui pensaient pouvoir se balader librement dans les quartiers d'une ville immense et courser les concurrents en empruntant des raccourcis vont vite déchanter ! Évidemment, qui dit trafic dit forcément possibilité d'accident. Tout le gameplay de ce jeu d'arcade est en fait basé sur la prise de risques, car pour rattraper vos adversaires, il faudra nécessairement se faufiler à des vitesses folles entre les voitures, brûler les feux, couper la priorité lors des passages de carrefour, ou pire encore, prendre à contresens des voies super encombrées, le tout en 60 images par seconde ! Plus vous jouerez les chauffards, plus la jauge située au bas de l'écran se remplira. Une fois pleine, vous aurez la possibilité de déclencher un turbo ! Là, vous entendrez vos battements de cœur couvrir le bruit du moteur et votre vision se troublera sous l'effet d'une accélération fulgurante, un peu comme dans ce gros navet de Fast & Furious ! Toute la difficulté, évidemment, consiste à conduire le plus vite possible en évitant les autres bagnoles. Les chocs vous font en effet perdre un temps fou. Contrairement aux autres jeux, lorsque votre caisse s'encastre dans un véhicule, une sorte de replay s'enclenche, vous montrant l'accident au ralenti sous différents angles, ce qui vous permettra au passage d'admirer les performances du moteur de collision, qui, soulignons-le, prend en compte la vitesse au moment de l'impact : les vitres explosent, la carrosserie se déforme, de la fumée se soulève, le tout dans un fracas effroyable. Froidement réaliste.

Pour remplir votre jauge de turbo, roulez à contresens et frôlez les voitures !



Crash !

Et c'est là que les déceptions s'enchaînent. Tout d'abord, une fois que la course reprend, les déformations disparaissent comme par enchantement ; on aurait préféré que les dégâts soient toujours visibles et influent un peu sur la tenue de route. Ensuite, on se rend compte assez rapidement qu'en dehors des concurrents, il n'est pas possible de dévier les autres voitures de leur trajectoire : elles sont comme fixées à un rail. Par conséquent, contrairement à Midnight Club, vous ne pourrez pas jouer avec le trafic pour créer des carambolages et ainsi gêner vos poursuivants. Frustrant. Mais il y a un truc encore plus énervant : le manque de tolérance au niveau



fiche technique

Éditeur	Acclaim
Développeur	Criterion Games
Genre	Course automobile
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (1 bloc)
Nbre de courses	16
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre

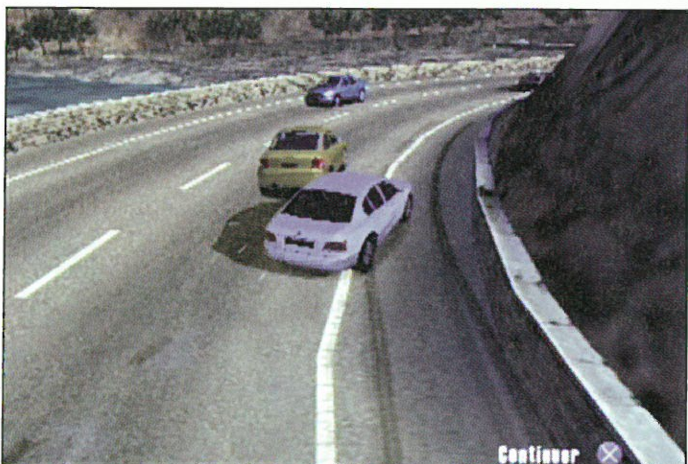
des chocs. En effet, quelle que soit la vitesse à laquelle on roule, les collisions déclenchent nécessairement un replay. À la longue, ça casse complètement le rythme des courses, au point de vous donner envie de lâcher l'affaire. Ces mini-cut-scenes n'auraient dû intervenir que sur les gros chocs ; là, vous n'avez pas le droit à l'erreur. Ce défaut fait de Burnout un titre certes assez technique : le joueur doit constamment rester concentré ; en revanche, le fun en prend un sacré coup ! Enfin, il faut reconnaître que si les premières parties sont amusantes, ces rodéos urbains deviennent rapidement lassants... d'autant que les 16 courses des championnats sont déclinées sur seulement cinq thèmes graphiques. Les développeurs n'ont pas pu s'empêcher de nous faire le coup des « reverse » et des courses de nuit.

Un petit gâchis

C'est vraiment dommage car, comme toujours chez Criterion, techniquement, ce titre n'a pas grand-chose à se reprocher. L'impression de vitesse procure des sensations vraiment grisantes (là encore, on ne s'explique pas l'absence de vue volant), la prise en main est plutôt agréable, et comme je l'écrivais un peu plus haut, le jeu tourne en 60 images/seconde sans le moindre ralentissement. Rappelons que le moteur de jeu gère plus de 300 bagnoles en même temps ! Pas mal du tout, surtout au regard de la qualité de modélisation des circuits. Les paysages sont truffés de détails et bénéficient de textures vraiment variées... Décidément, le Renderware se révèle une fois de plus un outil hyper performant, même si l'aliasing particulièrement prononcé fatigue les yeux à la longue. En définitive, un jeu speed, vraiment bien réalisé, mais au gameplay perfectible et beaucoup trop limité. Du Criterion tout craché, quoi.

Willow





Notes

16 **Technique**
Le Renderware prouve une nouvelle fois ses performances : zéro ralentissement, et plus de 300 voitures en piste !

16 **Esthétique**
Des circuits très détaillés et des textures plutôt variées, mais de gros problèmes d'aliasing. Fatigant pour les yeux.

18 **Animation**
L'impression de vitesse décoiffe et le tout mouline sans aucune chute de frame-rate. Du bon boulot.

18 **Maniabilité**
La conduite est orientée arcade et ne demande aucune finesse particulière. Agréable et super accessible.



Sons
Les bruits des chocs sont plutôt bien rendus. Les musiques, en revanche, sont d'une qualité médiocre.



Durée de vie
Finir le championnat n'est pas évident, surtout vers la fin, mais les courses sont très répétitives.



Plus
Un trafic dense. L'impression de vitesse, la réalisation.



Moins
Le manque de tolérance des collisions. Lassant assez rapidement.



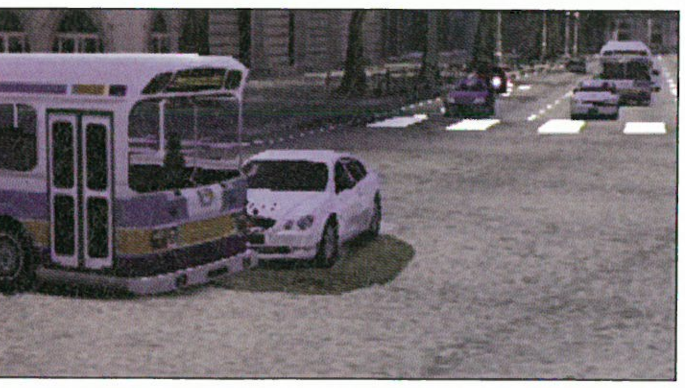
Note d'intérêt



Plus loin...

Mea culpa. Contrairement à ce que j'avais écrit précédemment, ce n'est pas Criterion Games qui est à l'origine du Renderware mais Criterion Software, dont Criterion Games est une branche. Criterion Software est avant tout un éditeur de middle-ware et d'outils pour les développeurs de jeux vidéo. Le « Renderware Plateform » est aujourd'hui utilisé par plus de 150 studios dans le monde.





Vous avez la possibilité de sauvegarder vos accidents. Marrant.

Vous pouvez dévier les concurrents de leur trajectoire, mais pas les voitures du trafic !

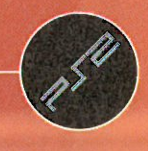
L'avis de Willow

Je n'ai pas du tout accroché à Burnout. Le titre de Criterion Games a beau bénéficier d'une bonne réalisation et procurer des sensations de vitesse trippantes, le système de collision manque trop de tolérance et finit par gâcher le plaisir de jeu. Le concept de base est bon mais largement sous-exploité. Un titre sympatoche, sans plus.

L'avis de Julo

Burnout, c'est une formule fun, rapide, jolie et franchement efficace... Mais pour combien de temps ? C'est le genre de jeu qu'on exploite jusqu'à la moelle un peu trop rapidement, avant que la lassitude ne s'installe définitivement. Si ça vous tente quand même, passez par le marché de l'occase.

Machine **PlayStation 2** Genre **Action**



Batman Vengeance



Une fois de plus, les super vilains de Gotham City sont de sortie. Pour enfermer tout ce beau monde dans l'hôpital psychiatrique d'Arkham, Bruce Wayne doit temporairement laisser tomber les affaires et ses stock-options.

Batman est un type gâté par la vie. Non seulement il est plein de pognon, intelligent et physiquement super balèze, mais en plus, c'est un rescapé de notre rubrique Zapping. En effet, au début du bouclage, devant la déferlante de jeux pour ce numéro de décembre, le manque de place ne lui laissait pas plus d'espace qu'un test court. Toutefois, après quelques heures de jeu pendant lesquelles, je dois l'avouer, j'ai bien trippé, la qualité du titre a imposé deux pages de Test en bonne et due forme. Batgirl y est sûrement aussi pour quelque chose… enfin j'me comprends.

Licence et super-héros

Ubi Soft se lance ainsi dans l'exploitation de la licence de héros de comics. On a eu droit à Spider-Man et aux Xmen du côté de Marvel et Activision ; à présent, Ubi a récupéré le Batman de DC. Devant le nombre incroyable de séries différentes tournant autour de l'homme chauve-souris (dont la dernière, Batman Beyond, se déroulant dans le futur, vraiment excellente, que je vous conseille vivement), le choix a dû être difficile. Finalement, c'est le dessin animé diffusé il y a quelques années sur France 3, et primé aux Emmy Awards, qui a été retenu. Très sombre, cette série se démarque par son graphisme vraiment particulier, limite clownesque. Pour notre plus grand plaisir, les développeurs ont réussi à restituer l'ambiance de l'animé à la perfection (il paraît que les gars de DC étaient très exigeants là-dessus), et nous offrent ainsi un jeu d'action qui répond aux exigences des fans de la chauve-souris orpheline. Comme un véritable film, le jeu débute avec une scène de sauvetage qui sert de mise en bouche. De cette scène va découler toute une aventure découpée en cinq épisodes. Cela dit, si chaque chapitre introduit un super vilain et une ambiance différents, au final, on se rend compte que tout se regroupe en une seule et même enquête. Particulièrement classe, le héros a été restitué aussi fidèlement que possible, tant dans le look et les animations que dans tout l'attirail qui le caractérise. Parmi les objets utilisables, on retrouve le bat-grappin, le batarang, les bat-menottes, des filets, et bien d'autres encore. Dans les bastons mano à mano, Bruce Wayne utilise ses poings et pieds pour faire des combos et latter la tronche de ses ennemis. De plus, grâce à un système de points gagnés selon les performances du joueur, on apprendra des coups spéciaux plus puissants en cours de jeu.

Même un super-héros comme Batman peut ressentir le besoin d'aller aux gogues.

Les scènes de chute libre ne sont pas top techniquement, mais elles restent tout de même agréables à jouer.



La Bat-attitude !

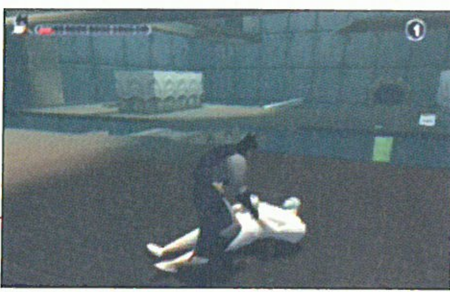
Bien évidemment, il s'agit principalement d'un jeu d'action avec des phases de prospection minimalistes qui se résument à la recherche de clés, d'interrupteurs, et la résolution de quelques puzzles pas spécialement balèzes. On se retrouve propulsé dans un Gotham City toujours aussi sombre et glauque, dans lequel il va falloir lutter contre les éternels super vilains que sont le Joker, sa compagne Harley Quinn, Mister Freeze, Poison Ivy… Même si la réalisation n'est pas particulièrement phénoménale, pour peu que l'on apprécie l'univers, on baigne tout de suite dans le trip. Le design des persos est hyper-fidèle, les animations classe, et même les voix restent identiques à celles de la version américaine. Batman suit son enquête exactement comme dans un épisode du dessin animé : l'histoire débute avec le pseudo enlèvement de l'enfant d'une certaine Mary par le Joker. Mais rapidement, on se rend compte que la Mary en question n'est autre qu'Harley Quinn déguisée et que l'enlèvement n'est qu'une vaste supercherie destinée à tuer Batman. À partir de là, d'autres événements vont s'enchaîner assez rapidement pour donner naissance à une véritable intrigue. Heureusement, Batgirl est là pour l'aider

fiche technique

Éditeur	Ubi Soft
Développeur	Ubi Soft
Genre	Action
Nbre de joueurs	1
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Moyenne
Continues	Oui (90 Kb)
Nbre de maps jouables	19
Spécial	Adaptation du dessin animé
Existe sur	GBA



Les amateurs de chauves-souris seront aux anges devant cette adaptation



Une fois que les ennemis sont assommés, il ne faut pas oublier de les menotter.

en s'occupant de toutes les recherches à partir de la Batcave. En appuyant sur Select, vous pouvez la contacter à n'importe quel moment par radio, afin qu'elle vous fournisse des indications diverses.

Classique mais sympa !

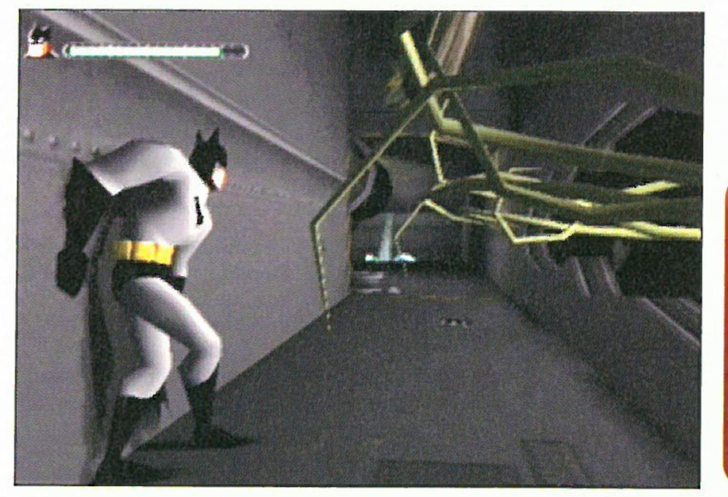
Le déroulement du jeu n'est pas génial en soi : c'est un soft d'action 3D des plus classiques. On saute d'une plate-forme à l'autre, on tabasse des ennemis, on ramasse des armes, bref, rien de bien révolutionnaire. Mais c'est définitivement grâce aux capacités du héros que le titre prend toute son ampleur. En effet, toutes les spécificités qui l'ont rendu célèbre dans le monde ont été restituées. Avec sa cape, il peut faire du vol plané et se protéger des balles (cf. encart) ; il a aussi la possibilité de balancer des fumigènes au sol pour disparaître rapidement, etc. Bref, l'essence même de ce qui fait le succès du personnage est présente. Pour l'anecdote, un ami de chez Album, fan du comics, qui était passé nous voir, est resté bloqué sur le jeu et voulait absolument y jouer tant il trouvait l'adaptation fidèle. Si la majorité du jeu se déroule à la troisième personne, une vue subjective plutôt réussie est indispensable pour certaines séquences. De plus, afin de varier le gameplay, d'autres phases complètement différentes font leur apparition. On retrouve, entre autres, des scènes de chutes libres, une autre avec le Batplane, ou encore avec la Batmobile. Ces dernières ne sont pas techniquement extraordinaires, voire moyennes, mais elles apportent encore une « Bat-touch » qui est vraiment agréable. Toutefois, on peut regretter de légers problèmes de maniabilité et quelques déplacements de caméra hasardeux. Mais au final, tout comme Spider-Man sur PSone, Batman Vengeance parvient, sans accomplir aucun miracle technique, à se hisser au rang de bon jeu qui, pour peu que vous soyez adepte de la série, vous plaira assurément.

Angel

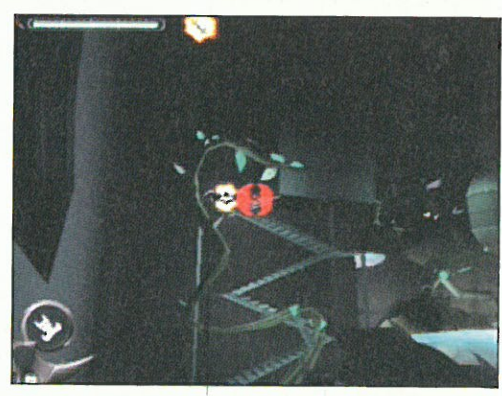
La cape et la classe

La cape de Batman est un élément bien typique du personnage. Elle lui permet, déployée dans les airs, de faire du vol plané. De plus, en s'accroupissant, il la ramène sur lui, ne laissant que ses yeux à découvert, ce qui lui offre une bonne protection contre les balles. Et le plus important : elle lui permet de prendre des poses de la mort, ce qui est indispensable pour tout super-héros qui se respecte.









Notes

15 Technique
Ce n'est pas particulièrement spectaculaire, mais ce n'est pas moche non plus. Pas mal, quoi...

17 Esthétique
Toute l'ambiance est là, le design des personnages est fidèle et les décors sont respectables.

16 Animation
Les héros bougent relativement bien et vite, le frame-rate est régulier. Bref, rien à signaler.

15 Maniabilité
La prise en main n'est pas très évidente. En revanche, certaines caméras rendent les déplacements laborieux.

17 Sons
Des voix identiques à la V.O. (sous-titrées en français) et une ambiance sonore pesante comme il faut.

16 Durée de vie
La difficulté est progressive. Au total, ça correspond à la durée moyenne d'un jeu d'action classique. Ni plus ni moins.



Plus
La licence Batman.
Le respect de la série.
La variété des phases.

Moins
Maniabilité un peu confuse.
Des caméras bizarres.
Cela aurait pu être plus beau.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Une rumeur affirme qu'un nouveau film sur Batman serait prévu pour 2003. Il serait réalisé par Tim Burton et raconterait les origines du super-héros, d'où le nom : Batman : Year One. Cela dit, ne nous emballons pas, il s'agit pour l'instant d'une simple rumeur.

L'avis d'Angel

Batman Vengeance est la preuve vivante que le gameplay prime sur les graphismes. Si ces derniers ne sont pas extraordinaires, le déroulement du jeu et ses phases diverses sont assez d'arguments pour accrocher le joueur lambda. En plus, l'univers est fidèlement respecté et on retrouve tout ce qui fait le charme de la série.

L'avis de Trazom

Je n'ai jamais été un « fan » de la série animée, mais je dois reconnaître que les adorateurs purs et durs de la chauve-souris devraient trouver leur compte avec ce titre. La mise en scène est rythmée, les séquences intéressantes, sans pour autant casser la baraque, et l'univers fidèlement reproduit.

Machine **PSone** Genre **Action**

PSone

Syphon Filter 3



Syphon Filter 3 va une fois de plus monopoliser les soirées des joueurs adeptes du trip farouche des Forces Spéciales. La PSone n'est pas encore morte et Sony compte bien nous sortir des titres de qualité pour la console ! Enfin, on l'espère…

Aaaah… trop bien ! En voilà un jeu qui va me plaire, avec ses phases d'infiltration et d'assassinat. Comme vous devez vous en douter, le virus du Syphon revient menacer notre belle planète. Un thème particulièrement d'actualité, avec la phobie de l'Anthrax qui gagne en ce moment le territoire américain. Pourtant, le développement du soft a commencé bien avant les attentats du 11 septembre, ce qui coupe court à toute volonté de polémique saugrenue à l'encontre d'Eidetic, le studio chargé de la création du jeu. Quoi qu'il en soit, Syphon Filter 3 s'annonce comme un titre fabuleux qui va séduire les hardcore gamers par son niveau de difficulté titanesque et sa mise en scène digne d'un film d'action !



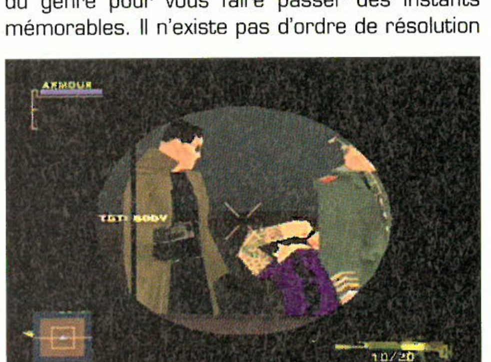
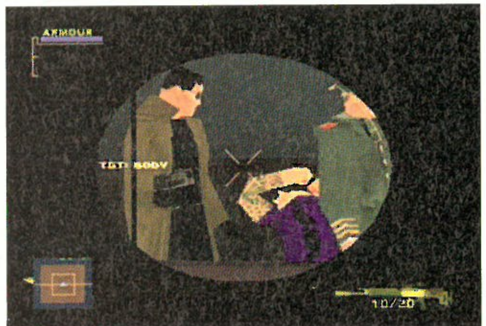
Des missions très difficiles

Le soft utilise une structure narrative fort originale puisque vos parties s'annonceront comme les flash-back des différents membres du commando d'élite en cour martiale. Les diverses missions se décomposent en 5 objectifs, avec des possibilités de greffes de sous-objectifs selon vos actions du moment. On retrouve des phases de démolition avec des cibles à saboter, de l'assassinat, du sauvetage d'otage, du vol de documents et de prototypes secrets… bref, tous les clichés du genre pour vous faire passer des instants mémorables. Il n'existe pas d'ordre de résolution des objectifs malgré le scénario fort dirigiste du jeu, ce qui vous confère une certaine liberté stratégique d'initiative. À l'image des précédents volets de Syphon Filter, le jeu possède un niveau de difficulté très élevé qui vous oblige à jouer de manière fort subtile et à un rythme assez lent. De plus, les sauvegardes automatiques ne viendront remplir leur office qu'après avoir dénoué un enjeu. Ce qui posera parfois des problèmes lorsque vous devrez continuer la partie avec une jauge de vie déjà très entamée. Bref, bourrins, s'abstenir !





Voici un débarquement assez discret en parachute !

Dans le bâtiment d'en face, un otage se fait maltraiter !

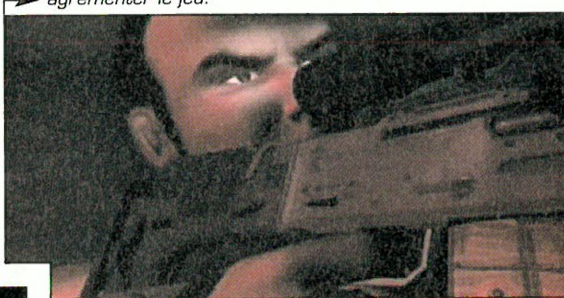
fiche technique

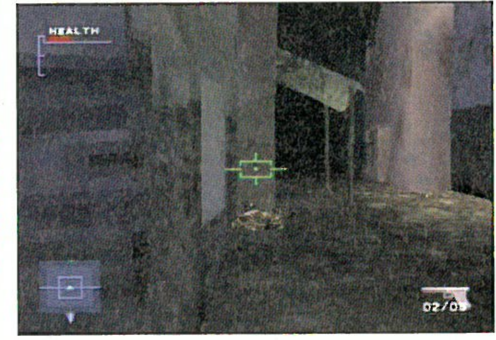
Éditeur	Sony C.E.E.
Développeur	Eidetic
Genre	Action
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	1
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes
Nbre de stages	Plus d'une quinzaine !
Spécial	Dual Shock
Existe sur	PS2 bientôt !

Une large palette de mouvements

Niveau prise en main, SF3 est suffisamment bien pensé à la manette pour ne pas qu'on s'emmêle les pincettes. Vous disposez d'une visée manuelle en caméra subjective pour localiser des tirs critiques (Headshot, Bodyshot), mais aussi d'un système d'accrochage des cibles automatiques pour vous débarrasser rapidement de plusieurs adversaires. Hélas, cette seconde alternative s'avère inefficace contre les ennemis équipés d'un gilet pare-balles. Apprenez donc à mixer les 2 techniques pour éradiquer vos belligérants. Pour les fourbes, il existe en mode subjectif un mouvement vous permettant de vous pencher sur les côtés (L2, R2) pour abattre vos cibles tout en restant à couvert. Sachez aussi que l'interface est dotée d'une jauge de danger très commode qui se remplit lorsque vous êtes repéré par un terroriste, tandis qu'une seconde barre d'efficience de tir vous dévoile votre taux de réussite pour atteindre un malotru. Ajoutez à cela un mode de déplacement furtif, des tonnes d'armes (Mp5, Steyr, Glock, Silencieux, Fusil à pompe…) et du snipe à foison (normal, thermique, vision de nuit), et vous obtenez un gameplay stratosphérique aussi passionnant qu'un Metal Gear PSone !

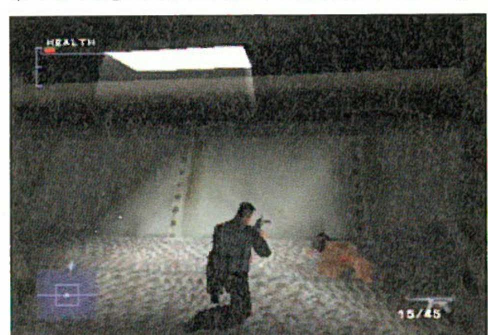
Des cinématiques d'excellente qualité viennent agrémenter le jeu.





Une réalisation très moyenne

Il faut avouer que Syphon Filter 3 n'est pas très reluisant côté réalisation. Ses graphismes sont assez grossiers, et ses textures aussi pixelisées que le visage d'El Troncho ! Les animations du jeu



rament parfois, même si le gameplay ne s'en retrouve aucunement affecté. Bref, son moteur 3D semble provenir de la préhistoire des bibliothèques de programmation ! En revanche, les séquences vidéo s'avèrent d'excellente qualité et contribuent à nous immerger dans l'intrigue de manière efficace. Mais bon, comme il est allégrement prôné dans l'émission TV « C'est Mon Choix » (le programme favori des ménagères), la beauté ne se résume pas à l'apparence physique puisqu'il existe aussi la surfaite notion de beauté intérieure (ici, ce sera l'intérêt de jeu et la jouabilité !). Car il est vrai que l'on prend tellement son pied, durant les parties, à progresser durement, que la réalisation arrive à passer en second plan. Et puis, on l'a déjà mentionné maintes fois dans les autres tests : la splendeur des graphismes ne fait pas forcément un bon soft ! Ce sera définitivement la morale du jour.

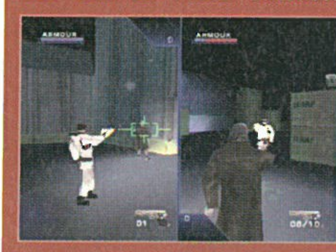
Les petits défauts

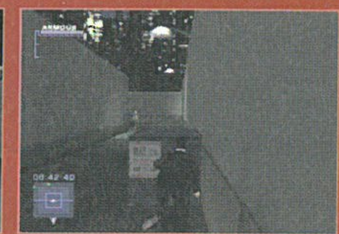
Maintenant, attaquons-nous aux petits défauts liés au gameplay. Même si SF3 possède de puissantes vertus ludiques, on déplorera des apparitions scriptées de guérilleros dans les décors, ainsi qu'une certaine carence dans leur Intelligence Artificielle. Par exemple, lorsque vous êtes repéré, les ennemis ne viennent jamais vous débusquer. Et s'ils prennent l'initiative de vous attaquer, ils ne le feront que sous l'effet d'un antique script. Autre critique : lorsqu'on se trouve dissimulé derrière des éléments du décor, les tirs des adversaires continuent de vous accrocher, même si concrètement, les protagonistes vous ont perdu de vue ! Illogique, comme dirait le très Vulcain M. Spock. En substance, on est tout de même loin d'une I.A. à la MGS de Konami. Mais malgré cela, et en tenant compte de la puissance limitée de la 32 bits de Sony, on ne pourra que jubiler en incarnant les soldats d'élite de Syphon Filter. D'autant plus que la durée de vie du jeu s'avère monumentale grâce à ses challenges corsés en solo et à la présence d'autres modes de jeu (Mini-jeux et Versus en duo). Quoi qu'il en soit, le titre constitue un véritable concentré de plaisir dont les amateurs d'action/tactique ne pourront que se délecter !

Kendy

Les autres modes

Pour vous entraîner, ou pour le simple plaisir de goûter à des expériences variées, Syphon Filter 3 vous réserve toute une panoplie de mini-jeux dont vous pouvez déterminer les règles. Il existe des épreuves de démolition avec des objectifs à détruire, de l'assassinat, de l'infiltration, etc. Ces exercices demeurent similaires aux VR Missions de Metal Gear Solid sur PSone. L'interface dispose aussi d'un mode Deux Joueurs en versus avec des tas de maps hétéroclites. Dans cette option de jeu, les parties procurent des sensations d'extase proches d'un GoldenEye sur N64, avec des lieux bien pensés (spot pour sniper, etc.) et des bonus d'armes à dénicher. Il sera difficile de faire la fine bouche.

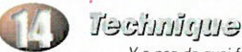






Syphon Filter 3 possède des qualités ludiques indéniables grâce à son cocktail d'action pure et d'infiltration !

Notes



14 Technique
Y a pas de quoi fouetter un programmeur ! Le moteur 3D n'est pas terrible !



13 Esthétique
La modélisation des protagonistes est très anguleuse et les textures grossières.

15 Animation
Un nombre limité d'images par seconde, et des animations assez banales.

18 Maniabilité
On peut passer d'une action à une autre avec aisance et précision !

17 Sons
L'ambiance sonore est très sympa. Les musiques sont épiques et mettent la pression !

15 Durée de vie
Plus d'une quinzaine de missions très difficiles. Comptez au moins une semaine en jouant tous les jours !

+ Plus
Une ambiance excellente. Un mix savant entre action et infiltration. Une jouabilité parfaite.

– Moins
Une réalisation peu glorieuse. Une difficulté qui peut décourager. Un système sévère de sauvegarde.

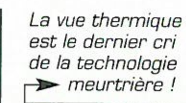


8/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Une version PS2 de Syphon Filter 3 devrait débarquer aux États-Unis d'ici la fin de l'année pour tenter de concurrencer l'étonnant Metal Gear Solid 2. Pour l'instant, aucune information complémentaire n'a été divulguée, si ce n'est que la firme 989 Studios devrait s'occuper de cette conversion très attendue par les fans de la série.





La vue thermique est le dernier cri de la technologie meurtrière !

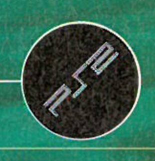


L'avis de Kendy

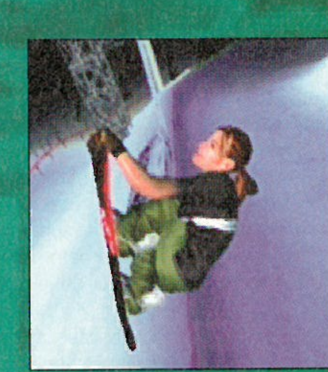
Sans égaler l'increvable Metal Gear Solid, Syphon Filter 3 vient se hisser facilement parmi les meilleurs softs d'action/tactique de la PSone. Malgré sa réalisation ingrate, le titre est doté d'un intérêt de jeu phénoménal grâce à son gameplay subtil et à son atmosphère guerrière. Les férus des précédents volets peuvent l'acquérir les yeux fermés !

L'avis d'Angel

Comme ses prédécesseurs, Syphon Filter 3 est un bon jeu d'action/aventure qui a tout pour plaire. Les missions sont variées, les armes abondantes et le scénario bien creusé. Les graphismes PSone ont pris un coup de vieux face aux nouvelles consoles, mais qu'importe, on s'amuse et ça reste le plus important.



Shaun Palmer's Pro Snowboarder



Avec Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Activision continue d'appliquer sa recette miracle « Tony Hawk ». Un titre efficace, assez difficile, mais qui manque singulièrement de personnalité. Attention à la lassitude ! Sinon, à part ça, vous ça va ?

D'un côté, on a EA Sports pour les disciplines sportives classiques, à savoir le foot, le basket, le hockey, la boxe et tout le tralala ; de l'autre, on trouve Activision qui, en l'espace de très peu de temps, est devenu le leader incontesté des sports extrêmes. Tout ça grâce au succès véritablement inattendu de Tony Hawk's Pro Skater. Après le skate, le BMX, et en attendant leur jeu de surf, l'éditeur américain s'attaque à un sport alternatif très populaire avec ce nouveau titre : le snowboard. Ça risque d'en surprendre plus d'un, car cette fois les p'tits gars de Neversoft ne sont pas de la partie ; le développement de Shaun Palmer's Pro Snowboarder a en effet été confié à... UEP Systems, les géniteurs de la série Cool Boarders. Lorsque l'attachée de presse nous avait annoncé la nouvelle il y a quelques mois, je vous avouerais que sur le coup, j'ai tiré une drôle de tronche, l'air de dire « ils sont fous chez Activision ! ». Ceux qui nous suivent depuis longtemps sont au courant : en dépit de leur succès commercial, les volets PSone n'ont jamais



Petite originalité : ce scooter vous permet de remonter la piste. Une bonne idée.

convaincu personne ici. Quant à Cool Boarders Code : Alien sur PlayStation 2... arf, arf, laissez-nous rigoler. Plus pérave, tu meurs ! Bref, pour ne rien vous cacher, on s'attendait plutôt à quelque chose de super médiocre, au premier plantage d'Activision en quelque sorte... d'autant que ce titre reprend le moteur 3D de Code : Alien !



fiche technique

Éditeur	Activision
Développeur	UEP Systems
Genre	Jeu de snowboard
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	Aucun
Difficulté	Difficile
Continues	Sauvegardes [1 bloc]
Nbre de pistes	8
Spécial	Rien
Existe sur	Rien d'autre

Revirement de situation

Les responsables du projet ont certainement dû être sur le dos des programmeurs pendant tout le développement de Shaun Palmer, c'est impossible autrement. UEP Systems s'est littéralement surpassé ! Une sorte de miracle, brûlez des cierges les gars ! Si les cancres se mettent maintenant à faire de bons jeux, où va le monde... Mmmh, détendez-vous, je plaisantais. Mais revenons à nos moutons. En règle générale, lorsqu'on teste un jeu de snowboard, Julo et moi, la première chose à laquelle on attache de l'intérêt, c'est l'animation, et plus particulièrement les attitudes des riders, la plupart du temps raides comme des piquets. De ce point de vue-là, SPPS s'en sort plutôt bien : si les riders ne se fléchissent pas encore assez à notre goût lorsqu'ils sont en position de prise de vitesse, le studio nippon a effectué un excellent travail en ce qui concerne les rotations. On perçoit bien le coup de tête, le mouvement d'épaule et le coup de reins final. Par exemple, si vous envoyez un 720 ou un 900, le rider effectuera les premiers tours avec les bras écartés, puis les regroupera pour accélérer sa rotation en remontant légèrement les genoux. Vraiment classe. Les autres tricks ont bénéficié du même soin. Les sensations de glisse, quant à elles, sont très agréables et se rapprochent grosso modo de celles d'un SSX (en un peu moins speed quand même)... mais toujours pas de celles de 1 080, qui restent inégalées à l'heure actuelle. En revanche, ne vous attendez pas à des tracés aussi impressionnants que ceux du titre d'EA BIG. Il y a peu de dénivelés et d'espaces vierges ; en fait, les pistes font plus penser à de gigantesques snowparks (les parcours font bien une centaine de mètres de large).

Tony Hawk à la montagne !

Le gameplay de Shaun Palmer est, vous vous en seriez douté, directement calqué sur celui de Tony Hawk. Bis repetita, on ne change pas une formule qui marche. Déjà, il faut savoir que, contrairement à SSX, le titre de UEP Systems est exclusivement dédié au Freestyle. Pas de courses avec d'autres concurrents, vous êtes seul sur les pistes, entouré de modules en tout genre. Ceux qui connaissent par cœur les Tony Hawk se sentiront à l'aise comme un poisson dans l'eau polluée. Vous retrouverez un mode Carrière avec des challenges à remplir pour délocker les niveaux,



Des pistes très larges et des possibilités de transferts démentes.



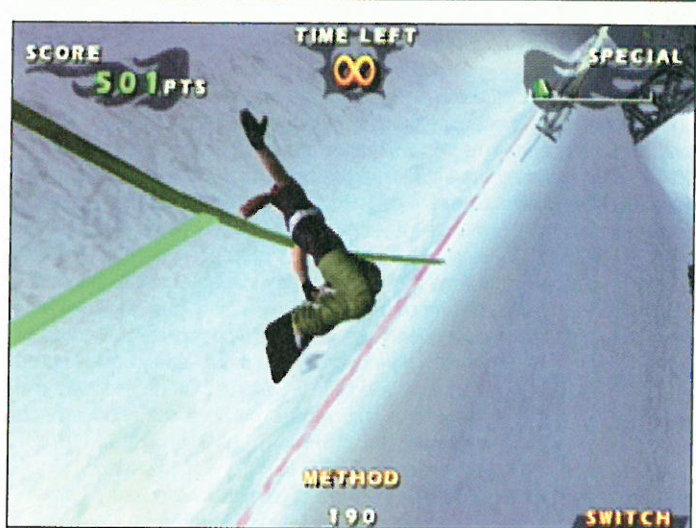
et il s'agira une fois de plus de lier tous les tricks entre eux en faisant des « manuals » (nose-press, tail-press) ou des reverts pour exploser les scores ; l'interface des tricks, enfin, est en tout point identique. En clair : ◎ = body-flip, ⊗ = ollie, ◎ = grab, △ = grind, en plus de la jauge de spécial. Le principal reproche que l'on puisse faire à ce titre, c'est son manque évident d'originalité : on sent qu'Activision tourne en rond, que l'éditeur exploite sa découverte jusqu'à la corde en appliquant une formule bien rodée... Eh oui, une fois de plus, il va s'agir de réaliser trois scores en un temps limité, de récupérer des logos, de faire des transferts à des endroits précis, de casser des objets, etc. Il y a un petit côté EA Sports dans cette démarche, si vous voyez ce que je veux dire. La recette est efficace, elle fonctionne à 100 %. Néanmoins, elle risque de gaver ceux qui ont plié dans tous les sens les Tony Hawk. Mais attention, pas de méprise : Shaun Palmer's Pro Snowboarder reste un jeu intéressant et relativement technique. Il faut vraiment de l'entraînement pour maîtriser correctement les enchaînements de tricks qui vous permettront de progresser dans le jeu. Chose plutôt appréciable, vous devrez nécessairement replaquer proprement pour éviter de vous gameller comme une bouse. D'autre part, l'équilibre lors des grinds est un poil plus difficile à maintenir que dans Tony Hawk 3. Ces deux caractéristiques font de SPPS un jeu légèrement moins accessible que le dernier THPS, ce qui n'est pas forcément un mal. Bon, maintenant que tout a été dit, que choisir ? Eh ouais, il y a deux jeux de snowboard qui sortent ce mois-ci. Alors, SSX Tricky ou Shaun Palmer ? C'est simple, si vous recherchez un trip différent de Tony Hawk, la réponse semble évidente. En revanche, ceux qui n'apprécient pas le côté loufoque du titre d'EA BIG et qui se fichent de l'aspect boarder-cross peuvent se laisser tenter sans problème par le jeu d'Activision, ils ne le regretteront pas. Plus que jamais, choisis ton camp camarade !

Willow

HxC en couple

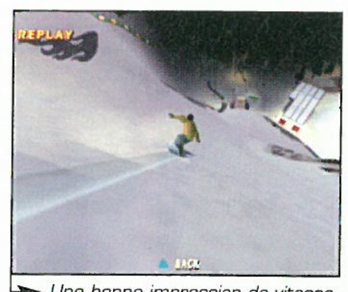


En plus d'un mode Carrière et d'un mode Free-ride, Shaun Palmer's Pro Snowboarder propose un mode Deux Joueurs en écran splitté. Là, 4 épreuves vous attendent. En plus des habituels modes Horse (qui se joue au tour par tour) et Freestyle, vous trouverez deux petites nouveautés : dans le mode Push, vous devrez passer un maximum de tricks pour réduire l'écran de votre adversaire. Une épreuve vraiment amusante que les fans de Cool Boarders connaissent bien. Le mode Palmer X, quant à lui, fait beaucoup penser à SSX : le but du jeu consiste à arriver premier en bas de la piste. Classique. Pour semer votre poursuivant, il faudra passer des figures pour gagner des boost. Comme le veut la coutume, voici la liste des pro riders que vous pourrez incarner : Tara Dakides, Ross Powers, Shaun White, Drew Neilson, Leslee Olson, Jimmy Halopoff, Ingemar Backman, Markus Hurme et Tommy Czeschin (à tes souhaits !).



Les tricks ont vraiment la classe. En plus des figures habituelles, vous pourrez effectuer plein de variations de hand-plant.





Une bonne impression de vitesse, mais pas de dénivelés à la SSX.





Technique
Un moteur de jeu qui ne souffre d'aucun ralentissement, mais des teintes assez ternes.



Esthétique
Globalement, c'est assez joli, mais les couleurs sont fades et le rendu de la neige est parfois un peu uniforme.



Animation
Les rotations et les tricks ont du style. Bonne sensation de vitesse, malgré l'absence de gros dénivelés.



Maniabilité
Aussi agréable que celle de Tony Hawk. Les réceptions, moins tolérantes, demandent un peu d'habitude.



Sons
Activision a plutôt assuré en ce qui concerne les choix musicaux. 100 % HxC. Bruitages réalistes.



Durée de vie
Les habitués de Tony Hawk ne feront qu'une bouchée du mode Carrière, les autres vont galérer un peu plus.



Plus
Les possibilités de tricks. La largeur des pistes.

Moins
Des challenges trop classiques. Graphismes un peu ternes, ralentis pourris.

Note d'intérêt





pour les habitués de Tony Hawk



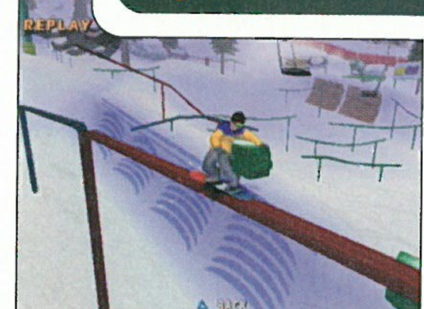
pour les autres

Plus loin...

Arf ! Arf ! Le saviez-vous ? Shaun Palmer s'est lui-même proclamé « le plus grand sportif du monde » ! Bon, faut dire qu'il assure : 6 fois médaillé aux X-Games, champion de scooter des neiges, de mountain-bike... Respect ! N'empêche, vive le « grossetêtisme » !







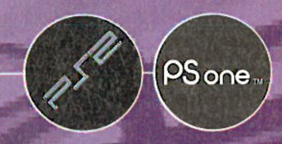
L'avis de Willow

Si ma préférence va à SSX Tricky, je dois reconnaître que UEP Systems a fait du bon boulot, Shaun Palmer est super technique et plutôt bien réalisé. On regrettera simplement le manque de personnalité du gameplay, beaucoup trop proche du dernier Tony Hawk. Un titre efficace malgré tout.

L'avis de Julo

Les fans de Tony Hawk évolueront en terrain connu avec ce premier jeu de snowboard (O2)... qui hérite ainsi des mêmes qualités de gameplay, mais aussi du même défaut d'originalité ! Ça reste très efficace donc, mais perso, je préfère SSX, certes moins réaliste mais beaucoup plus fun à mon goût. Choisissez votre camp !

Machines **PlayStation 2/PSone** Genre **Simu de basket**



NBA Live 2002

Ça ne surprendra personne, cette édition 2002 de NBA Live ne bouleversera pas le petit monde du basket virtuel. Il serait peut-être temps pour EA Sports de se poser les bonnes questions. Je n'ai pas l'impression de me répéter, tiens...

C'est fait, la boucle est bouclée comme dirait l'autre. Avec ce test de NBA Live 2002, le grand marathon de la simulation sportive menée par EA Sports se termine... Enfin, penseront certains. Ils n'ont pas tout à fait tort, les bougres. L'occasion rêvée de faire un petit bilan avant de rentrer dans le vif du sujet. En dehors du fantastique F1 2001, on ne peut pas dire que l'éditeur américain soit parvenu cette année à prendre les amateurs de sport virtuel à contre-pied. Pourtant, on y a cru, souvenez-vous de la preview de FIFA 2002 ! Quel enthousiasme, et au final, les mêmes erreurs sont commises. Pffff, gros soupir. Zut, je viens de postillonner un bout de pomme mâchée sur mon écran 17" ! Ce constat vaut également pour l'édition 2002 de NHL. Le père Madden, lui, ne s'en est pas trop mal sorti, mais bon, les Frenchies et le foot ricain n'ont jamais fait bon ménage.

Moui-moui-moui...

Vu le ton maniaco-dépressif de mon texte, vous l'aurez deviné, ce nouveau millésime de NBA Live est à l'image de NHL et de FIFA. Le jeu des sept erreurs, vous connaissez ? Évidemment, dans l'absolu, cette simulation de basket n'est pas un mauvais titre, on a vu bien pire. Mais les développeurs ont cette fâcheuse tendance à accorder de l'importance à des petits détails secondaires et à omettre de corriger des défauts gros comme des maisons sur lesquels on met le doigt à chaque réactualisation. Si sur PSone ces imperfections pouvaient être imputées aux limitations de la console, sur PlayStation 2, EA Sports n'a plus vraiment d'excuses valables. Encore une fois, les améliorations les plus visibles sont purement d'ordre « cosmétique ». Les développeurs ont notamment sérieusement revu les routines de motion blending. Si ce n'est pas encore parfait, on note quand même moins d'à-coups dans les enchaînements des différents patterns d'animation. Les déplacements sont néanmoins vraiment trop rapides ; du coup, les joueurs donnent toujours cette désagréable impression de glisser sur le parquet. On ne sent pas vraiment leurs appuis, surtout lors des changements brusques de direction. Les stars de la NBA, en revanche, bénéficient d'une modélisation encore plus précise et d'animations faciales moins figées. Ce cru est visuellement magnifique... mais comme d'hab, vous vous en rendrez surtout compte en enclenchant les ralentis : les coiffures sont incroyablement détaillées, tout comme les visages. Les muscles sont un peu plus saillants, les tatouages plus lisibles, les gabarits plus variés... Enfin, pour renforcer notre immersion, les développeurs ont ajouté des petites séquences de transition. Vous verrez par exemple l'arbitre donner la balle au joueur sur la ligne de touche ou encore nos milliardaires en short se prendre le chou après une faute, se faire des « give me five » suite à un dunk monstrueux, etc. Bref, NBA Live 2002 lave plus blanc ! Du côté des modes de jeu, le mode Franchise s'est enrichi de nouvelles options que seuls apprécieront les intégristes du ballon orange (comme par exemple suivre une équipe sur plus d'une dizaine d'années !). Vous pourrez affubler les joueurs que vous aurez créés de nouveaux accessoires plus ou moins coquets, et bien sûr, Mr Jordan fait partie du cinq majeur des Wizards. Sympa tout ça, mais qu'en est-il du reste, de la substantifique moelle ?





Comme d'habitude, les dunks ont vraiment la patate.

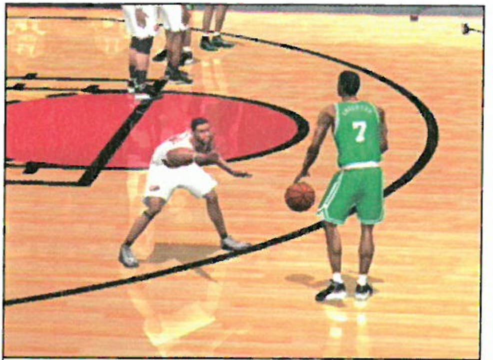


Des défauts récurrents

Ben justement, il y a comme qui dirait une « pouille dans le cotage », un pli dans le tapis, un ours dans le sapin. Comme je le disais un peu plus haut, les développeurs persistent dans leurs erreurs. Globalement, on retrouve toujours les mêmes défauts de jouabilité. Crispant. Tout d'abord, les déplace-

fiche technique

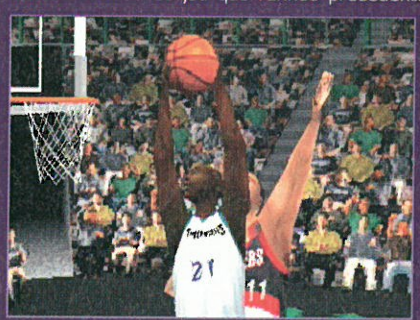
Éditeur	EA Sports
Développeur	EA Sports
Genre	Simulation de basket
Nbre de joueurs	1 à 8
Niveaux de difficulté	4
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde (137 KB sur PS2)
Nbre d'équipes	29
Spécial	Compatible Multitap
Existe sur	Rien d'autre



Avant de chiper la balle à l'adversaire, vous allez brasser de l'air pendant un petit moment.

Et sur PSone ?

La PSone aura elle aussi droit à son NBA Live 2002. Évidemment, visuellement, le jeu a pris un sacré coup de vieux (textures et public atteints de « pixellite » aiguë, joueurs modélisés à la serpe), l'animation également, et le scrolling saccade méchamment. Pour être franc, ce retour sur 32 bits a été plutôt difficile pour mes petits yeux. Globalement, on retrouve les mêmes modes de jeu que l'année précédente en plus des compétitions habituelles, à savoir le concours de tirs à 3 points, le « one on one » et les défis NBA Live qui vous permettront de délocker plein de bonus (équipes, joueurs). Pour résumer la situation, si vous possédez l'édition 2000 ou 2001, vous pouvez vous passer de ce NBA Live 2002 sans risque d'éprouver le moindre remords.



Une édition 2002 sans surprise

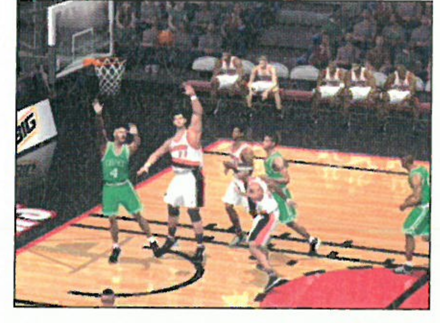
Certains contacts ont été améliorés, notamment lorsque vous repoussez un défenseur.

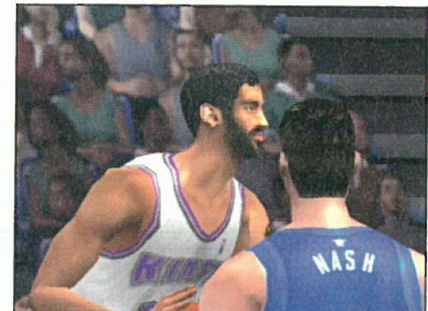
ments, un chouïa trop vifs, ne procurent pas de bonnes sensations (les joueurs marchent à reculons à une vitesse surnaturelle !). Conséquence directe sur le gameplay : il est assez difficile de jouer de façon posée. Les vols de balle sont, quant à eux, toujours aussi aléatoires, j'appelle ça le syndrome du « chassage de mouche ». Basher l'adversaire tient véritablement de l'opération du Saint-Esprit. Quand on y arrive, c'est par pur hasard. Cette remarque vaut également pour le système de feintes, qui n'a pas bougé d'un iota depuis des siècles et qui manque toujours autant d'efficacité. Bref, après avoir joué à NBA 2K2 sur Dreamcast, ça fait mal. D'autant qu'en y réfléchissant bien, il était parfaitement possible de faire dix fois mieux, ne serait-ce qu'en faisant appel aux développeurs de NBA Street. Même si ce NBA Jam-like n'est pas rentré dans les annales, le studio avait fourni un excellent boulot sur la dynamique des contacts entre joueurs, la physique de la balle, le système de feinte, et ça bougeait deux fois mieux. Raaah ! Mais pourquoi diable ne pas avoir choisi d'appliquer ce savoir-faire à cette nouvelle mouture de NBA Live ? Là, on a vraiment trop l'impression de jouer à la précédente édition dont le gameplay était déjà trop proche des volets PSone. EA Sports, pour une bête question de flemme, est clairement passé à côté de l'essentiel... une fois de plus. Maintenant, ceux qui ne connaissent pas la série peuvent se laisser tenter malgré tout, mais sachez que NBA 2K2 de Sega ne va pas tarder à débarquer sur PlayStation 2, il serait peut-être préférable d'attendre le comparatif.

Willow



Les replays permettent de revoir l'action sous des angles vraiment spectaculaires.





J'ai retrouvé Ben Laden, il est chez les Kings ! Z'êtes deg' hein...

Note

15 Technique Une motion blending un peu plus soignée et des graphismes qui sont clairement affinés.

17 Esthétique Incontestablement le plus beau jeu de basket jamais réalisé. Le point fort de ce titre.

15 Animation Les mouvements des joueurs sont un peu plus naturels que dans le 2001 mais ce n'est pas encore parfait.

15 Maniabilité Les feintes manquent d'efficacité et les vols de balle sont vraiment pifométriques. Agaçant, mais on fait avec.

17 Sons Excellente ambiance de stade, de bons commentaires. Dommage que les joueurs ne se parlent pas (NBA 2K2).

15 Durée de vie Entre le Championnat et le mode Franchise, il y a largement de quoi faire. Super complet, comme d'hab'.

+ Plus La réalisation graphique. L'ambiance, le dynamisme, le mode Franchise.

– Moins Les défauts du 2001 ! Déplacements exagérément rapides.

6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Allez zou, une ch'tite anecdote. À l'origine, les chaînes sportives américaines avaient décidé de ne pas retransmettre les matchs disputés par les Wizards (juste des résumés, en fait). Depuis que Michael Jordan a décidé d'intégrer le cinq majeur, la situation a radicalement changé. Vive le sport ! Enfin, j'me comprends.

L'avis de Willow

Bien que, visuellement, NBA Live 2002 soit une franche réussite, ce millésime est une grosse déception. On aurait aimé que les développeurs revoient le gameplay en profondeur. Hélas, ils se sont contenté, comme c'est trop souvent le cas, d'un simple lifting. Moi j'dis, à l'année prochaine les gars !

L'avis de Trazom

Comme souvent (je dirais même toujours) avec EA, les suites se succèdent (forcément) et se ressemblent beaucoup. Ce nouveau jeu de basket n'innove sur aucun point et laisse sur sa faim. Certes, le produit est toujours intéressant à jouer, mais on commence sérieusement à pas mal se lasser. Rendez-vous pour le 2003...

Toutes les sorties européennes

Rarement une fin d'année aura été aussi riche ! Pas moins de 41 Tests en Zapping ce mois-ci, avec une PlayStation 2 en pleine forme qui semble avoir trouvé son rythme de croisière. Pourvu que ça dure... Bref, tout ça pour dire que vous ne devriez pas vous ennuyer à Noël, quelque soit votre console de prédilection ! Bonnes fêtes à tous !

7 Blades

Malgré un scénario intéressant qui met en scène le jeune samouraï Gokuraku-Maku et sa compagne Oyuri, lancés à la recherche de la légende Dragon d'Or, 7 Blades rebute pas son aspect visuel à la limite du supportable et son gameplay désastreux. Les combats sont légion, au détriment des énigmes, et c'est constamment que vous devrez affronter une meute de ninjas déchaînés et guidés par une I.A. aléatoire, tout en essayant tant bien que mal de placer vos attaques. Un exercice éprouvant qui s'inscrit dans un jeu parsemé en outre de bugs de collision. 7 Blades oscille entre beat'em up et aventure sans parvenir à trouver un juste milieu.

Karine







4

Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2

90 Minutes





Pro Evolution Soccer n'a qu'à bien se tenir. 90 Minutes arrive, avec son lot de joueurs méconnaissables, mal modélisés, évoluant sur de la moquette sale. Avec des ralentissements plus importants que le périph aux heures de pointe, 90 Minutes est un jeu de football qui n'arrive pas à la cheville d'un crampon de PES. Le gameplay est vraiment pourri et chaque « tentative » d'action se fait avec des combinaisons de touches mal pensées. Pour finir, sachez que ce sont les équipes de la saison 2000/2001 qui se disputeront le titre de champion et autres coupes des « foires » ! Ben moi je dis, y a pas que l'arbitre qui devrait aller aux chiottes !!!

Mister Brown

2

Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast

Age of Empires II

Sous-titré Age of Kings, AoE2 est un titre déjà très connu sur PC. Plusieurs campagnes sont ici proposées (celle de William Wallace, de Jeanne d'Arc, etc.), toutes aussi prenantes les unes que les autres. Pour mener à bien une partie, le schéma est toujours le même : vous mettez en place des infrastructures, vos villageois ramassent des matières premières indispensables (bois, pierre, nourriture...) et vous gagnez peu à peu en puissance, avec la possibilité de créer des unités de plus en plus évoluées (fantassins, bateaux, catapultes, cavaliers...). Il est possible de jouer jusqu'à quatre en link et la souris USB est gérée. On regrettera simplement la faible résolution d'un écran télé pour ce genre de jeu, et des ralentissements parfois difficilement pardonnables. Sinon, pas de problème : AoE2 est un excellent jeu.

Chris





8

Éditeur : Konami
Machine : PlayStation 2

7 Blades

90 Minutes

Bass Strike

THQ sort le premier jeu de pêche sur PS2. Heureusement, au lieu d'un titre arcade sans intérêt, l'éditeur a fait l'effort de rechercher le réalisme. Les appâts sont nombreux et de tout type, de même que les différents montages de ligne, tout comme les races de poissons ont l'air bien réelles (même si mes connaissances halieutiques sont limitées). La maniabilité est bien fichue (pour mouliner, il faut faire tourner le stick analogique droit). Plusieurs compétitions sont proposées, et heureusement, le niveau de difficulté est adaptable grâce aux modes Amateur et Professionnel. Hélas, les graphismes et animations sont bien en dessous de ce que l'on pouvait attendre sur PS2. De toute façon, ce genre de titre ne peut pas intéresser grand monde, à part les fans de pêche !

Angel

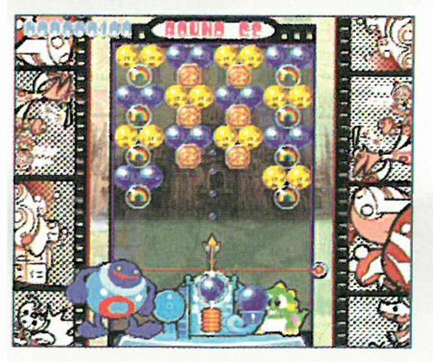
5 Éditeur : THQ
Machine : PlayStation 2

Bust A Move Advance

Le légendaire Bust A Move arrive enfin sur GBA, pour la plus grande joie des filles et de la race vulcaine ! Les fous furieux de ce soft de réflexion vont pouvoir s'en payer des tranches neuronales ! Le principe est simple : vous contrôlez une machine qui tire des bulles de couleurs différentes. Le but consiste à former des grappes de trois boules de la même teinte pour les éliminer de l'écran. À un niveau plus poussé, le titre nécessite un compas dans l'œil pour placer ses balles grâce à des techniques de rebond proches des coups de billard ! Doté évidemment d'un mode Deux joueurs via l'increvable câble Link, BAM va hypnotiser une fois de plus les grands cerveaux de notre planète avec sa bonne humeur et ses parties endiablées !

Kendy







Capcom Vs SNK 2

Capcom Vs SNK 2, en termes de chiffres, c'est un total monstrueux de 45 combattants issus des 2 écoles rivales, mais aussi une pléthore de nouveautés liées au gameplay et à la réalisation. Ainsi, pas moins de 6 jauges spéciales vous procurant des habilités différentes (garde en l'air, casse-garde, course...) viendront apporter une profonde dimension stratégique à vos joutes. On retrouve aussi le fameux système de ratio (de 1 à 4) des personnages, pour ceux qui aiment relever des défis plus pimentés en brisant l'équilibre des puissances. Ajoutez à cela une production de rêve qui mélange habilement 3D et 2D et un festival de modes de jeu (Arcade, Ratio Mode, Team, Single, Replay, Survival, Color Edit...), et vous obtenez, au final, un pot-pourri ultime des meilleurs personnages Capcom/SNK jamais élaboré à ce jour. La Rolls Royce du cross-over est là !!!

Kendy



9 Éditeur : Capcom
Machine : PlayStation 2

ChuChu Rocket

ChuChu Rocket représente l'un des meilleurs softs multijoueurs de la GBA ! Comme dans tout bon jeu de puzzle, le principe est d'une simplicité absolue : grâce à la pose de flèches, il faut guider un maximum de souris (aussi débiles que des Lemmings) dans les fusées de votre camp. Il y a aussi les chats, qui bouffent les souris et font des carnages en entrant dans les fusées. De ce principe découlent des tonnes de stratégies plus ou moins fourbes, qui enflamment les parties à plusieurs (1 seule cartouche nécessaire). Identique au jeu DC, cette mouture propose en plus un éditeur de personnages et de niveaux, de nouvelles fonctions aléatoires et 2 500 puzzles supplémentaires !

Julo





DNA

Une représentation graphique originale, c'est bien. Encore faut-il que cela se révèle agréable, esthétiquement parlant. Sans blague, c'est d'une laideur, DNA ! Les cinématiques font mal aux yeux, et pendant les phases de jeu, on se demande si on est vraiment en face d'une PS2. On dirige un perso génétiquement modifié qui se sert principalement de bombes pour se défendre, ouaip, super... Le scénario n'est pas passionnant et les bastons ennuyeuses au possible. Bizarrement, on retrouve tous les clichés du genre chauves-souris maléfiques, alors que le jeu est censé se dérouler dans un univers high-tech. À noter, un système d'évolution du perso avec des items à ramasser, mais ça ne suffit pas à remonter le niveau d'un jeu aussi... médiocre.

Angel





4 Éditeur : Virgin Interactive
Machine : PlayStation 2

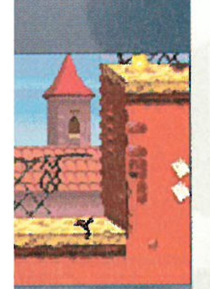
Bass Strike



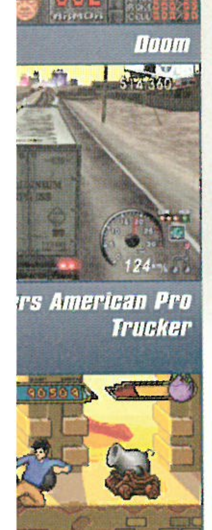
Capcom Vs SNK 2



ChuChu Rocket



Donald Advance



Doom

rs American Pro Trucker

Jackie Chan

Donald Advance

Chouette, Donald va foutre le « dawa » sur Terre avec sa légendaire personnalité colérique. On a ici affaire à un jeu de plate-forme tout ce qu'il y a de plus conventionnel, avec des étoiles à récolter pour glaner des points ou des vies supplémentaires. Le but principal consiste à trouver 3 orbes dissimulés dans chaque niveau avant d'emprunter le passage qui mène au stage suivant (4 environnements, 18 niveaux). Donald peut effectuer des doubles sauts, bondir sur ses adversaires ou leur flanquer des coups de poing « de la mort ». Bref, les amateurs en quête d'originalité pourront aller se rhabiller pour la peine ! Cela dit, la réalisation est vertueuse et éblouira les jeunes joueurs. Malgré son aspect répétitif, on se laisse pourtant prendre par l'esprit bon enfant des parties, ce qui fait de Donald Advance un bon produit sans prétention à offrir à nos chères têtes blondes.

Kendy



7 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Game Boy Advance*

Doom

L'ancêtre du FPS revient sur GBA pour un ultime hommage aux vieux joueurs croulants. Doom, c'est aussi le premier titre à prôner la religion de la giclée de sang en cascade, puisqu'il fut à l'origine de l'apparition des atmosphères gores dans les jeux vidéo. Il faut avouer que le soft a un peu mal vieilli, même s'il demeure très fidèle à la préhistorique mouture PC. Malgré cela, on prend toujours un authentique panard à zoner dans les couloirs et à dégommer du monstre au Shotgun. Du point de vue de la réalisation, Doom reste plutôt bien fichu, malgré des graphismes parfois trop sombres. La bande-son demeure oppressante à souhait et le mode Multijoueur



génial. Bref, les nostalgiques vont pouvoir sortir leur mouchoir et verser des larmes de joie !

Kendy

7 — *Éditeur : Activision* — *Machine : Game Boy Advance*

18 Wheelers American Pro Trucker



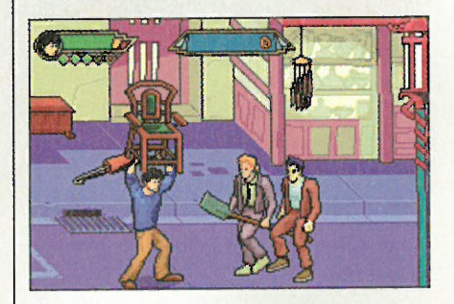
Si la version Dreamcast n'était déjà pas terrible, on ne peut pas dire que cette mouture PS2 soit mieux réussie. L'adaptation du jeu d'arcade de Sega propose des courses de camion contre un rival, en parcourant les États-Unis d'est en ouest en seulement 4 étapes. La réalisation est pas mal, même si pour de la PS2 ça reste léger (surtout au vu du léger clipping, inexistant dans la version DC) et le principe est rigolo. Le problème, c'est qu'on boucle le mode Arcade en 15 mn et que les autres modes (Parking et Course aux points) n'ont qu'un intérêt mineur. Enfin, conversion d'arcade oblige, le timing est super serré et le comportement du rival scripté à mort ! Bof...

Angel



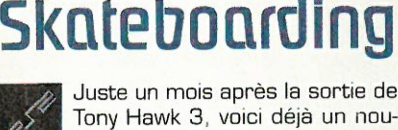
4 — *Éditeur : Acclaim* — *Machine : PlayStation 2*

Jackie Chan



Jackie Chan sur GBA n'est pas ce qu'on appelle un « super cadeau ». Inspiré du dessin animé qui passe en ce moment sur Canal J, le jeu ne va pas enthousiasmer les foules par son gameplay affreusement récursif et sa production quelconque. Le soft tente de concurrencer Final Fight One en nous proposant sa vision pauvrissime du beat-them all de rue. Les mouvements du héros et des protagonistes ne jouissent pas d'une chorégraphie impressionnante pour illustrer les divers coups, ce qui n'est guère motivant pour continuer l'aventure. Jackie peut, comme dans ses films, ramasser des objets (pots, parasols, balais...) pour tabasser ses adversaires de manière plus radicale. Une bien mince consolation. Fade et d'une linéarité soporifique.

Kendy

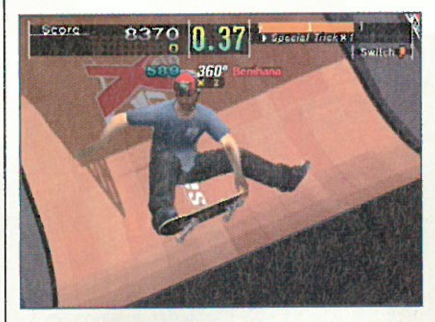


4 — *Éditeur : Activision* — *Machine : Game Boy Advance*

ESPN X Games Skateboarding

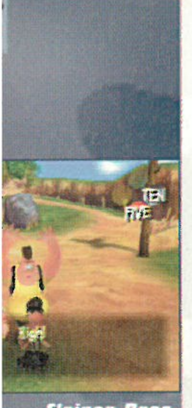
Juste un mois après la sortie de Tony Hawk 3, voici déjà un nouveau jeu de Skate... Konami tente une nouvelle fois de profiter tant bien que mal de sa licence officielle X Games, et c'est une nouvelle catastrophe ! ESPN X Games Skateboarding n'est qu'une mauvaise copie du hit d'Activision (les épreuves de Vert en plus), à éviter à tout prix ! Les niveaux sont mal conçus, la jouabilité poussive et « lourde », la réalisation graphique risible avec son clipping, ses riders mal modélisés et mal animés... La liste des défauts est longue et j'ai beau chercher, je ne vois aucun argument positif pour défendre cette tentative... Gardez vos sous !

Julo





3 — *Éditeur : Konami* — *Machine : PlayStation 2*



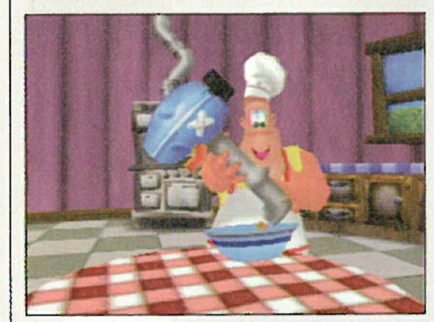
Floigan Bros

Floigan Bros : Episode One

Floigan Bros - comprenez « Brother » - c'est l'histoire de 2 frangins totalement déjantés qui s'aident mutuellement pour remplir différents objectifs tout aussi loufoques qu'eux. Par exemple, tournoyer autour du frère pour l'étourdir, puis lui sauter sur le ventre pour atteindre une étagère, le faire pleurer comme une madeleine pour faire monter le niveau d'une rivière... Dans des environnements variés et très colorés dignes d'un cartoon de Tex Avery, de nombreux mini-games et autres petites énigmes seront proposés, pour tous les joueurs qui sont restés très enfants. Un jeu original et sympathique, mais malheureusement beaucoup trop court (3 à 4 heures).

Mister Brown





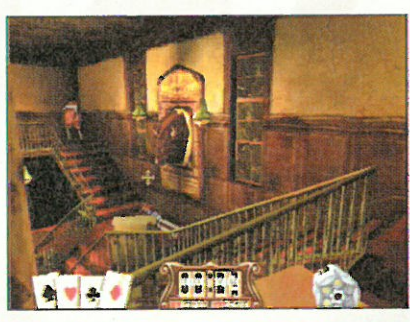
6 — *Éditeur : Sega* — *Machine : Dreamcast*

Gunfighter : La revanche de Jesse James



Avec l'arrivée des consoles nouvelle génération, la PSone peine mais ne s'avoue pas vaincue. Quelques bons titres (Roger Lemerre 2002, Syphon Filter 3...) continuent de fleurir dans son jardin. Malheureusement, les adeptes de Time Crisis qui espéraient tant de ce second volet annoncé depuis des mois, finalement développé sur PS2, ne pourront se satisfaire avec Gunfighter. Sa réalisation est sans commune mesure avec le titre de Namco. Les excités de la gâchette ne pourront donc pas se défouler avec le mode Story trop court et les quelques mini-games sans intérêt. Quant à ceux qui n'ont pas le gun, oubliez tout de suite ce titre injouable à la manette !

Mister Brown





4 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : PSone*

Smuggler's Run 2 : Hostile Territory





Toujours basé sur le principe du « je récolte de la marchandise de contrebande, j'esquive les keufs et je livre », cette nouvelle mouture ne propose que peu d'améliorations (les véhicules sont désormais équipés d'armes). Malgré un moteur « troidé » excellent et une distance d'affichage exceptionnelle, le gameplay reste ultra-basique et les missions bien trop répétitives. De plus, la difficulté mal dosée vous obligera à recommencer à de nombreuses reprises certaines missions. En résumé, SRHT ne saura convaincre que les amateurs du premier volet. Les autres pourront aller voir ce qui se fait chez la concurrence. Les courses de caisses, ce n'est pas ce qui manque !

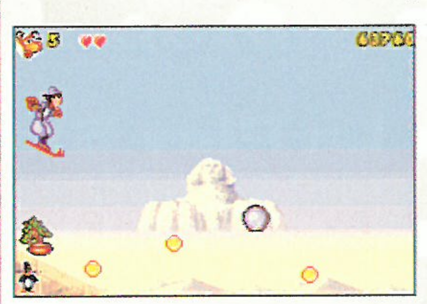
Mister Brown

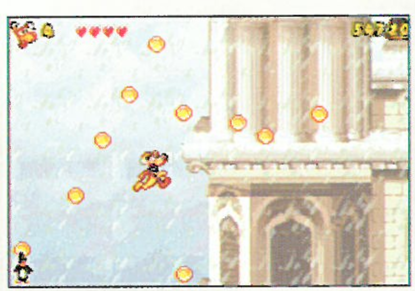
5 — *Éditeur : Take 2* — *Machine : PlayStation 2*

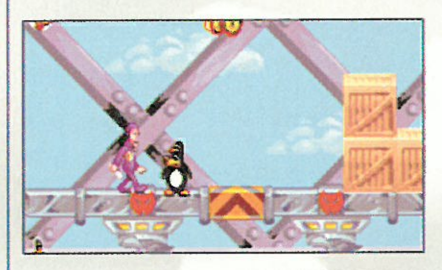
Inspecteur Gadget

Aujourd'hui, nous accueillons le truculent Inspecteur Gadget sur GBA. Là encore, nous sommes en présence d'un jeu de plate-forme très amusant qui s'adresse en priorité aux jeunes joueurs. Doté d'un concept assez classique, le soft vous propose d'incarner, selon les circonstances du moment, l'un des 3 héros de l'animé de Chalopin : Gadget, le chien Finot ou Sophie. Bien entendu, chacun des protagonistes dispose d'une aptitude spéciale (double saut, nage, contrôle de robots...) qu'il faudra user à bon escient, avec un système de switch libre. Ajoutez à cela un mode Multijoueur à 3 fort sympathique (une course au fric !) et vous obtenez un bon titre qui fera la joie des petits et... des moins petits !

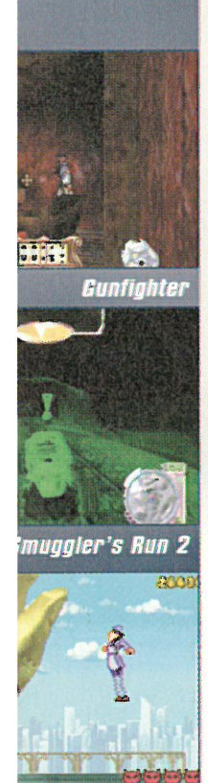
Kendy







7 — *Éditeur : LSP/Big Ben Interactive* — *Machine : Game Boy Advance*


Gunfighter

Smuggler's Run 2

Inspecteur Gadget

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE GAME'S

PLAYSTATION

PS ONE 790 F
100 F de bon d'achat
RECOMMANDER DES MAINTENANT
N CADEAU VOUS SERA OFFERT.
bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir
r achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT + PEDALIER MC 2	499 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	RALLONGE MANETTE	49 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	CARTE MEMOIRE 15 BLOCS	49 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	CARTE MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
2 MANETTES SANS FILS	199 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	299 F	VIRTUAL GUN	199 F
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	CABLE DE LIAISON	99 F
MANETTE DUAL SHOCK	199 F	SKATESTATION	499 F
MANETTE ANALOGIQUE	99 F	MEUBLE BOIS + TIROIR	169 F
		VOLANT DOUBLE FORCE	199 F
		VOLANT MC 2	399 F

ECRAN LCD COULEUR POUR PSONE 5 INCHES 990 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ADIBOU	199 F	GUY ROUX MANAGER 2001	219 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	219 F
ADIBOU + PAD + MEMORY	299 F	HARRY POTTERS A L'ECOLE DES SORCIERS	299 F	SUPER CROSS 2001	299 F
ALONE IN THE DARK IV	299 F	ISS PRO EVOLUTION 2	349 F	SUPER NANA	219 F
CASTLEVANIA CHRONICLE	199 F	JOHN MADDEN 2001	349 F	SPIDERMAN 2	299 F
DESTRUCTION DERBY RAW	199 F	LA COURSE DES DINOS	299 F	SYPHON FILTER 3	299 F
DIGIMON WORLD	349 F	LOONEY TUNES : une faim de loup	299 F	TECHNOMAGE	299 F
DINOSAURE	249 F	LUCKY LUKE LA FIEVRE DE L'OUEST	249 F	THE SIMPSONS	229 F
DRAGON BALL FINAL BOUT	249 F	MATT HOFFMAN PRO BMX	299 F	TINTIN OBJECTIFS AVENTURE	249 F
DRIVER 2 + LE MANS	299 F	MTV BMX EXTREME	299 F	TINY TANK	249 F
DRIVER 2 + VRALLY	299 F	NBA 2001	299 F	TOM ET JERRY SAUVE QUI PEUT	299 F
EUROPE RACING	199 F	NBA LIVE 2002	349 F	TONY PRO SKATER 3	299 F
EUROPEAN SUPER LEAGUE	249 F	NHL 2001	349 F	TRACK'N FIELD 2	299 F
FIFA 2002	349 F	POINT BLANK 3	299 F	WAR OF THE WORLD	269 F
FIGHTING FORCE 2	249 F	QUI VEUT GAGNER DES MILLIONS	299 F	WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	249 F
FISHERMAN'S BAIT 3	299 F	RAZMOKETS 100% ANGELICA	219 F	X MEN 2	199 F
FORMULA 2001	299 F	ROGER LEMERRE 2002	199 F	XTREME ROLLER	199 F

PROMO PSX

ALEXANDRA LEDERMAN 2	169
CENTIPEDE	149
CRASH BANDICOOT 3	169
CRASH BASH Plat.	169
CRASH TEAM RACING PLATINIUM	169
CROC CLASSIC	99
COLIN McRAE RALLY 2 platinum	169
COMPIL 20 JEUX	199
DE SANG FROID	199
DINO CRISIS 2	169
DONALD Plat.	169
DRIVER plat.	169
DRIVER 2	169
FIFA 2000 PLATINIUM	169
FIFA 2001 platinium	169
FORMULA ONE 99	149
FORMULA ONE 2000	169
FORSAKEN	99
GRAN TURISMO	149
GRAN TURISMO 2	169
HUGO 2	169
INFESTATION	169
ISS PRO EVOLUTION 1	169
JAMES BOND le monde ne suffit pas	169
JONAH LOMU RUGBY	169
LEGEND OF FORESIA	149
LIVRE DE LA JUNGLE Plat.	149
MAGIC CARPET	99
MEDAL OF HONOR 2	169
MEDIEVIL	129
METAL GEAR + MISSIONS	129
MOTOCROSS MANIA	99
MOTO RACER	149
MOTO RACER 2 CLASSICS	99
MOTO RACER WORLD TOUR	249
NEED FOR SPEED 4	169
NEED 5	169
PARASITE EVE	169
RAYMAN 2 Plat.	169
RAZMOKETS A PARIS	169
SPEED FREAKS	99
SPIDERMAN platinium	169
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 2	99
TARZAN	169
THEME PARK CLASSICS	99
TOCA WORLD TOURING CARS plat.	169
TOMB RAIDER 1 + 2	169
TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199
TOMB RAIDER CLASSIC	99
TOMB RAIDER 4	99
TONY HAWK PRO SKATER 2 platinum	169
TOY STORY 2	169
URBAN CHAOS	99
VAGRANT STORY Plat.	169
V-RALLY	99
V-RALLY 2	99

andez plus facilement sur :
p://www.games.fr

PRIX MINI PSX

BATTLE SPORT	79 F	GUBBLE	79 F	KING OF BOWLING 2	79 F	REVOLUTION X	79 F
CARD SHARK	79 F	IRON BLOOD	79 F	LAS VEGAS CASINO	79 F	SKI AIR MIX	79 F
CHECK MATE	79 F	JET RACER	79 F	MONACO GP2	79 F	STARS WEEP	79 F
CHEESMASTER 2	79 F	KART CHALLENGE	79 F	PINBALL POWER	79 F	SUPER BIKE SPORTS	79 F
CHRIS KAMARA STREET	79 F						

GAME BOY ADVANCE

ONSOLES

GAME BOY ADVANCE VIOLET TRANSPARENT
GAME BOY ADVANCE VIOLET
GAME BOY ADVANCE BLANC
GAME BOY ADVANCE ROUGE
790 FRS

CESSOIRES

PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK	79 F
RGEUR POUR CONSOLE ET BATTERIE + ADAPTATEUR SECTEUR	129 F
UE + JOYSTICK (HANDSTICK)	49 F
PTATEUR SECTEUR + BATTERY PACK + ALLUME CIGARE	99 F
LE LINK + CONNECTEUR MULTI-JOUEURS	59 F
LE LINK 4 PLAYERS	79 F
PE AVEC LUMIÈRE	49 F
HETTE DE TRANSPORT	39 F
K DE 6 BOITES DE RANGEMENT / TRANSPORT	39 F
K GBA 7 ÉLÉMENTS	199 F
LIGHT	49 F
TITAP + 3 LINKS	89 F
UE DE PROTECTION COULEURS ASSORTIES	29 F
IO FM AVEC SCANNER DE RECHERCHE	N.C.
LER LINK	69 F
LIFICATEUR STÉRÉO	49 F
HETTE DE TRANSPORT GBA 100	59 F
HETTE DE TRANSPORT GBA 200	59 F
HETTE DE TRANSPORT GBA 300	79 F
HETTE DE TRANSPORT GBA 600	99 F
HETTE DE TRANSPORT GBA 2000	149 F
G AKKU	99 F

JEUX

ATLANTIDE DISNEY	349 F
BATMAN VENGEANCE	349 F
CASTLEVANIA	349 F
CASPER	349 F
DESAILLY FOOTBALL	349 F
DONALD ADVANCE	349 F
DOOM	379 F
DUKE NUKEM	349 F
EARTHWORM JIM	349 F
FINAL FIGHT ONE	369 F
F-ZERO : MAXIMUM VELOCITY	299 F
GRADIUS ADVANCE	369 F
GT ADVANCE CHAMPIONSHIP	349 F
HARRY POTTERS	369 F
INSPECTEUR GADGET	349 F
IRIDION 3D	349 F
ISS ADVANCE	379 F
JURASSIC PARK III	349 F
LADY SIA	349 F
LUCKY LUKE WANTED	369 F
MARIO KART	299 F
MEGAMAN BATTLE NET WORK	369 F
MEN IN BLACK 2	349 F
PITFALL	349 F
PLANET DES SINGES	349 F
PREHISTORIC MAN	349 F
RAYMAN ADVANCE	349 F
RAZMOKETS	349 F
SUPER BEST A MOVE	349 F
SUPER MARIO ADVANCE	299 F
SUPER STREET FIGHTER	369 F
SPIDERMAN	349 F
SPYRO THE DRAGON 4	349 F
TONY HAWK PRO SKATER 2	349 F
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP	349 F
WARIO LAND 4	299 F
WWF ROAD TO WRESTLEMANIA	349 F
X-MEN	349 F

DREAMCAST

CONSOLE + QUAKE 3+READY 2R2+VIRTUA TENNIS	999 F	CLAVIER	99 F	MANETTE (MC)	
CONSOLE+MSR+CRAZY TAXI+SEGA GT	999 F	FORCE PACK MC	99 F	RALLONGE MANETTE	
		MEMORY CARD MAD CATZ	99 F	VMS	
ACTION REPLAY PRO CDX	349 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	SOURIS	
ARCADE JOYSTICK	199 F	GUN (MC)	249 F	VIBREUR	
		MANETTE	199 F	VOLANT MC 2	

18 WHEELERS	299 F	SKIES OF ARCADIA	299 F
90 MINUTES	299 F	SOLDIER OF FORTUNE	199 F
CONFIDENTIAL MISSION + GUN	399 F	SONIC ADVENTURE 2	299 F
CRAZY TAXI 2	299 F	SONIC SHUFLE	369 F
DEEP FIGHTER	149 F	SPACE RACER	299 F
DINOSAURE	199 F	SPIDERMAN	299 F
DONALD	199 F	STAR WARS Ep1 JEDI BATTLES	199 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	99 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	249 F
FLOIGAN BROS	299 F	STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	299 F
HEAD HUNTER	299 F	SUPERCROSS 2000	199 F
MARVEL VS CAPCOM	299 F	TAXI 2	299 F
MONACO GP2	149 F	THE GRINCH	299 F
NFL QBC 2000	149 F	TOKYO HIGHWAY CHAL 2	349 F
NIGHTMARE CREATURE 2	299 F	TOMB RAIDER 5 CHRONICLE	199 F
OUTTRIGGER	299 F	UEFA STRIKER	299 F
POD 2	199 F	UNREAL TOURNAMENT	299 F
QUI VEUT DES MILLIONS	299 F	VIRTUA GOLF	299 F
ROGUE SPEAR RAINBOW 6	349 F	VIRTUA TENNIS 2	299 F
REZ	299 F		
SHENMUE 2	299 F		

PROMOTION

FERRARI 355 CHALLENGE
HOUSE OF DEAD
JET SET RADIO
MSR
MAKEN X
MTV SPORT: SKATE BOARDING
NOMAD SOUL
PRO PINBALL
QUAKE 3 ARENA
RAYMAN 2
READY 2 RUMBLE 2
RED DOG
RESIDENT EVIL CODE VERONICA
SEGA RALLY 2
SNOW SURFERS
SONIC ADVENTURE
STAR LANCER
SYDNEY 2000
TIME STALKERS
TOY RACER
UEFA DREAM SOCCER
VIRTUA ATHLETE
VIRTUA TENNIS
WWF ROYAL RUMBLE

PLAYSTATION 2

PLAYSTATION II + 1 MANETTE+ 100 F DE BON D'ACHAT* 1999 FRS
*2 BONS D'ACHATS DE 50F NON CUMULABLE A VALOIR SUR UN ACHAT DE PLUS DE 500F (HORS CONSOLE)

DIVISION MANAGER	399 F	DEVIL MAY CRY	449 F						
OF EMPIRE 2	429 F	DUNE	399 F	KLONOA 2	399 F	PRO EVOLUTION SOCCER	429 F	SSX TRICKY	449 F
BLADE	399 F	EA SPORTS RUGBY	429 F	LEGO RACERS 2	399 F	PROJECT EDEN	429 F	STAR TREK VOYAGER ELITE FORCE	429 F
NE IN THE DARK + DVD SEVEN	399 F	EVIL TWIN	399 F	LE MANS	399 F	RAYMAN M	399 F	STAR WARS STAR FIGHTER	399 F
LANTIS 3	399 F	EXTERMINATION	399 F	LE RETOUR DE LA MOMIE	399 F	RAYMAN REVOLUTION	199 F	SUMMONER	399 F
OFFROAD	399 F	EXTREME G3	399 F	LES BLEUS 2002	399 F	RED FACTION	399 F	TARZAN FREERIDE	399 F
OUR'S GATE	399 F	F1 2001	429 F	LOTUS CHALLENGE	399 F	RESIDENT EVIL CODE VERONICA	399 F	TEKKEN TAG TOURNAMENT	299 F
S STRIKE	399 F	FIFA 2001	199 F	MAX PAYNE	399 F	RING OF RED	429 F	TIGER PGA TOUR 2001	429 F
MAN VENGEANCE	379 F	FIFA 2002	449 F	MIDWAY	399 F	ROBOT WARLORDS	129 F	TIME CRISIS 2	399 F
ADE	399 F	FORMULA 2001	399 F	MX 2002	399 F	RUNE	399 F	TONY HAWK PRO SKATER 3	429 F
ODY ROAR 3	399 F	GTA 3	299 F	MX RIDER MOTOCROSS WORLD CHAMPIONSHIP	429 F	RUMBLE RACING	429 F	THUNDERHAWK	429 F
NOUT	369 F	GIANTS	399 F	NBA 2001	429 F	SHADOWMAN 2	369 F	UEFA CHALLENGE	429 F
COM VS SNK 2	449 F	GRAN TOURISMO 3	399 F	NBA LIVE 2002	449 F	SILENT HILL 2	429 F	VIVA ROCK SEGA	399 F
MANDO 2	419 F	HALF LIFE	399 F	NBA STREET	429 F	SILENT SCOPE 2 NEW	429 F	WARRIOR OF MIGHT & MAGIC	429 F
FLICT ZONE	399 F	HERDY GERDY	419 F	NHL 2001	449 F	SIMPSONS ROAD RAGE	449 F	WC SNOOKER 2002	349 F
SH BANDICOOT	399 F	HEROES OF MIGHT AND MAGIC	429 F	NHL 2002	449 F	SMUGGLERS RUN 2	299 F	WIPE OUT FUSION	399 F
ZY TAXI	219 F	JAK AND DAXTER	399 F	ONIMUSHA	429 F	SOUL REAVER 2	419 F	WRC:World rally championship	399 F
K CLOUD	399 F	JAMES BOND 007 espion pour cible	449 F	OPERATION WINBACK	399 F	SOLDIER OF FORTUNE	429 F	WWF Smackdown 3	419 F
E MIRRA BMX 2	399 F	JMC CRASH SUPERCROSS 2002	369 F	PARIS DAKAR	399 F	SPLASHDOWN	449 F	ZORRO	399 F
D OR ALIVE 2 : HARDCORE	299 F	JOHN MADDEN NFL 2002	429 F	PORTAL RUNNER	399 F	SSX SNOWBOARD SUPERCROSS	399 F		

ACTION REPLAY
ADAPTATEUR MULTI-JOUEUR
MEUBLE DE RANGEMENT
CARTE MEMOIRE 8 MEG
GCON2 PISTOLET
MANETTE
MANETTE VIBRANT COLORIS MC
(MANETTE PSX COMPATIBL
PRESENTOIR HORIZONTAL OU VERT
PRISE PERITEL RGB 1/2
VOLANT MC 2
TELECOMMANDE DVD
TELECOMMANDE UNIVERSELLE DV
(magnétoscope; télévi
TELECOMMANDE OFFICIEL SONY
X PORT
MULTIJOUEURS 4 PORTS
CABLE LINK
OPTICAL CABLE

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43

GAME'S — REGION PARISIENNE
PARLY 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S — NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 30 27 41 07 13

GAME'S — AUTRES
LENS 03 21
AMIENS 03 22
REIMS 03 26
MONTPELLIER 04 67
VAL THOIRY 04 50

N DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.3

CONSOLES ET JEUX — PRIX

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :............................ Prénom :............................
N° Client(si déjà client):.................... Age : .... Ans Téléphone :............................
Adresse :............................
Code Postal:............ Ville:............................ Signature:

ais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Collissimo ou por Chronopost:65f
(paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)
TOTAL A PAYER

de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ __ / __ __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

PASSE T COMMANDE LE 3615 ESPA ET 3615 GAMES 2F23/m

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN C



...onal Superstar Soccer

International Superstar Soccer

Un ISS sur GBA, ce serait le panard. Seulement voilà, pas celui-là. La caméra est super rapprochée et ne permet pas de voir très loin ; il faut donc utiliser le radar à fond. De même, la circulation de la balle est tellement minable qu'on se contente d'avancer bêtement. L'I.A. des joueurs n'est pas top et on place ses buts un peu n'importe comment. Graphiquement correct et doté de commentaires de bonne qualité pour une portable, le jeu propose hélas des animations indignes de la console. En revanche, pour un jeu axé arcade, en termes de stratégie, il s'annonce pas mal fourni ; néanmoins, on regrette le manque de compétitions. Bref, on attend encore un vrai ISS Pro Evolution sur GBA !

Angel



5 — *Éditeur : Konami* — *Machine : Game Boy Advance*

Kao le kangourou

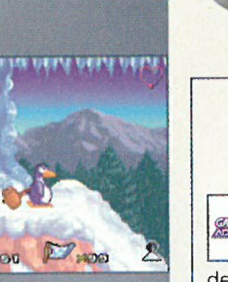
Ce jeu ressemble aux anciens titres Amiga avec ses scrollings différentiels à foison et sa palette de couleurs qui pètent ! Le soft est un classique jeu de plate-forme dans son déroulement, avec des phases de bonus qui utilisent des moyens de locomotion (snowboard, planeur, scooter des mers...) délirants. Le titre propose 25 niveaux répartis sur 5 mondes, ce qui lui confère une sacrée durée de vie. Bien que sa réalisation soit de haute volée, il faut tout de même avouer que le titre ne procure pas un plaisir ludique intense. On doit certainement ce sentiment d'insatisfaction à son aspect trop conventionnel, qui ne le fait pas sortir de la masse. Malgré ce bref constat, il faut admettre que Kao est un bon titre qui saura capter l'attention des enfants par la qualité de ses graphismes. Pour le reste, la banalité demeure parfois un outil efficace.

Kendy





7 — *Éditeur : Titus* — *Machine : Game Boy Advance*

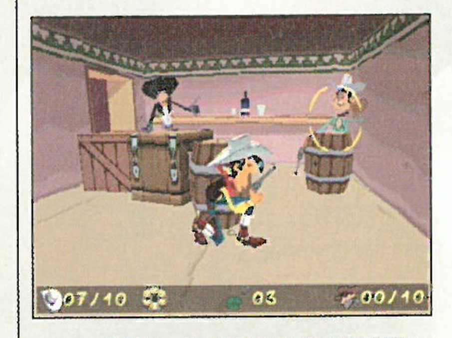


Kao le kangourou

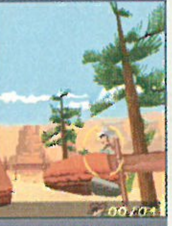
Lucky Luke La fièvre de l'Ouest

Le nouveau Lucky Luke sur PSone n'est pas un bête jeu de plate-forme, comme on aurait pu le croire, mais un shoot... On se balade difficilement (la jouabilité est catastrophique) dans des décors genre « cell shading » bien péraves, on résout une énigme ridicule toutes les 10 minutes, et on passe le plus clair de son temps à flinguer des bandits... Durant ces phases de tir, il suffit de déplacer un curseur de droite à gauche pour changer de cible, de mitrailler le bouton de shoot et de recharger toutes les 6 balles en s'accroupissant... Passionnant. Avant même de dépasser le quart d'heure de jeu, on s'ennuie ferme. Un nouvel attrape-nigaud qui n'a que la licence pour lui.

Julo



2 — *Éditeur : Infogrames* — *Machine : PSone*

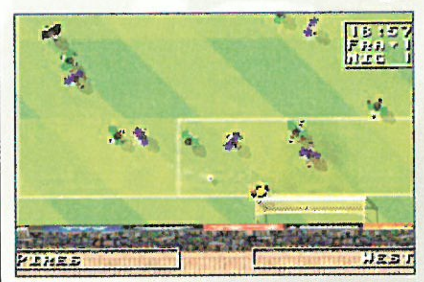


Lucky Luke

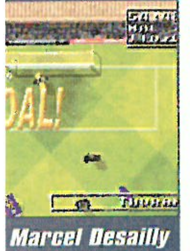
Marcel Desailly Football Advance

Avec Marcel Desailly, Ubi Soft signe le premier jeu de foot sur GBA. Une fois de plus, le trip revival est à l'honneur puisque le jeu offre une représentation vue de haut, similaire à Kick Off. Seuls 2 boutons sont réellement utiles : un pour les passes et un pour les tirs. Plutôt maniable, la balle colle aux pieds, mais on ne peut pas changer de direction brutalement. De plus, les passes et shoots n'étant pas dirigés automatiquement, le joueur doit se mettre dans la bonne position pour tirer. Cela dit, on reste dans le trip arcade, et une fois qu'on a compris le truc, on enchaîne les buts. Un petit jeu qui peut être marrant à deux (une 2e cartouche est nécessaire).

Angel



5 — *Éditeur : Ubi Soft* — *Machine : Game Boy Advance*

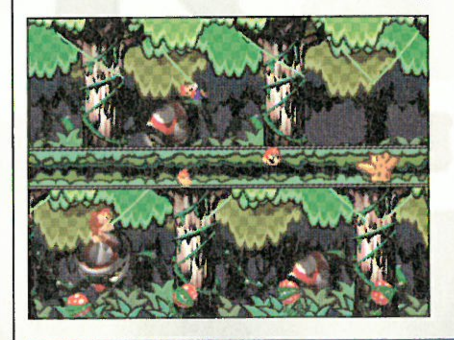


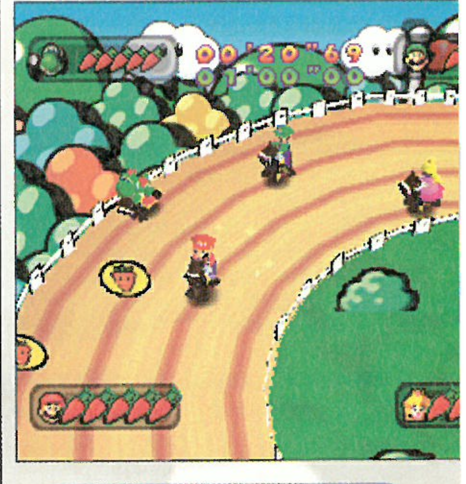
Marcel Desailly

Mario Party 3

Quoi de mieux pour les fêtes qu'un jeu facile d'accès pour tous, et dont la convivialité n'est plus à démontrer ? Qu'un jeu techniquement au mieux de sa forme, bourré d'astuces et d'innovations, dont on ne risque pas de se lasser ? Réponse : Rien ! Voilà pourquoi les possesseurs de N64 achèteront sans se poser de questions cette cartouche avec deux, trois ou quatre manettes, afin de passer de bonnes fêtes. Si maintenant vous êtes orphelin ou que vos parents vous ont offert une tranche de jambon et une claque dans la gueule à Noël dernier, c'est sûr que vous allez vous ennuyer face à ce jeu de plateau pour 4 joueurs. Seul contre la console, le jeu perd de son intérêt, et la note 2 points.

Greg





8 — *Éditeur : Nintendo* — *Machine : Nintendo 64*


NHL Hitz


eration Winback


Planet Monsters


n Version Cristal

NHL Hitz

Midway et NBA Jam, c'est une longue histoire d'amour et surtout de fric. Après le basket et le foot ricain, l'éditeur s'attaque cette fois au hockey. À l'instar de NBA Hoopz, les matchs opposent six joueurs dopés aux stéroïdes. On parcourt la patinoire en deux coups de patins et le palet atterrit au fond des filets à chaque tir. Plus bourrin, tu meurs. Bref, en deux petits après-midi de jeu acharné, vous aurez fait le tour du gameplay. On note malgré tout quelques points positifs : ça speede, les patineurs bénéficient d'une modélisation correcte, et, chose exceptionnelle dans un jeu de hockey, les bastons sont réussies. Un produit Kleenex, rien de plus.

Willow

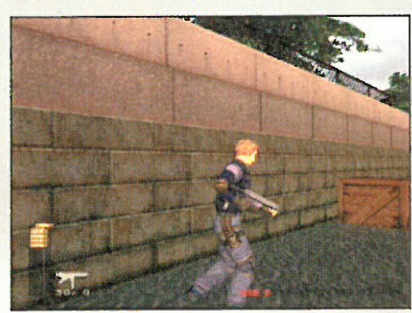


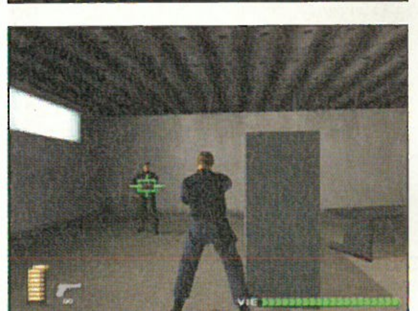

4 — Éditeur : Midway — Machine : PlayStation 2

Operation Winback

Disponible depuis plus de deux mois dans le commerce, Operation Winback débarque enfin à la rédac. Sorti à l'origine sur N64, ce jeu d'action opposant un commando à une armée de terroristes se situe à mi-chemin entre MGS et Syphon Filter. PS2 oblige, cette version propose des graphismes moins flous, sans pour autant tirer parti des capacités de la console. L'aventure, quant à elle, reste identique, trippante au début, excessivement répétitive par la suite. On regrettera que Koei n'ait pas pensé à corriger le principal défaut de la version N64 : il faut constamment repositionner manuellement la caméra, ce qui rend certains gun-fights vraiment confus. Dépassé, malgré quelques bonnes idées.

Willow





5 — Éditeur : Midas/Big Ben Interactive — Machine : PlayStation 2

Planet Monsters

Les clones de Bomberman se multiplient sur GBA. Par bonheur, Planet Monsters est plutôt un bon exemple de recyclage conceptuel. La représentation du titre reprend celle du mythique soft d'Hudson, à la différence que les protagonistes du jeu ne sont plus des personnages casqués mais des créatures poilues. Le but de la manœuvre est de survivre aux attaques de vos adversaires, mais aussi des divers monstres qui traînent « hasardeusement » dans les niveaux. Au lieu de lâcher des bombes, les personnages peuvent donner des coups de pied dans les briques des murs pour tuer leurs ennemis. Parfois, les cadavres pourront même laisser dans leur sillage des options bonus (saut, explosif...). Bien entendu, il y a un mode Multijoueur à 4 très divertissant.

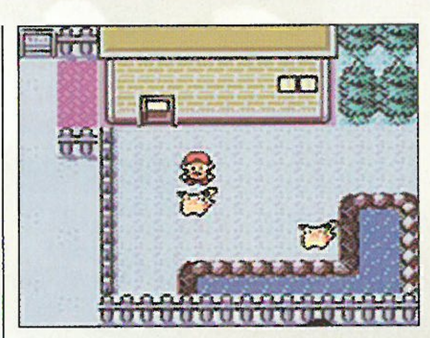
Kendy



7 — Éditeur : Titus — Machine : Game Boy Advance

Pokémon Version Cristal

Voilà donc le dernier volet de la saga Pokémon, seconde génération. Cela en ravira plus d'un, que ce soit les fans, qui se jetteront sur cette version afin de profiter des (petites) nouveautés comme les combats animés ou la possibilité d'obtenir Celebi, ou bien les détracteurs, qui seront juste contents que Pokémon s'arrête là pour l'instant. Pas vraiment indispensable pour ceux qui ont déjà fini Or et Argent, Cristal sera surtout apprécié des filles qui pourront enfin choisir une fille, et des fans qui découvriront un petit scénario supplé-



mentaire avec le mystérieux Suicune. Quant à ceux qui n'ont jamais joué à Pokémon, ce volet étant techniquement le plus abouti, il serait p'têt bon de s'y mettre avec lui.

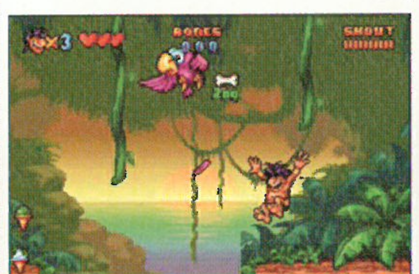
Greg

8 — Éditeur : Nintendo — Machine : Game Boy Color

Prehistorik Man

Le génial Prehistorik Keum de la Super Nintendo fait une entrée triomphale sur GBA. Une nuit sans lune, le village de Sam se fait dérober toute sa réserve de nourriture. Élu par le chef de la tribu, vous partez donc à la recherche de bouffe. Ce soft de plate-forme n'a pas pris une ride et reste vraiment très éblouissant graphiquement, avec ses effets de transparence et ses différentiels de la mort. Avant tout, c'est l'ambiance loufoque du titre qui fait de Prehistorik Herr une perle du genre : Sam peut asséner des coups de massue, pousser un cri qui tue avec une tronche pas possible, ou cavaler comme un chien à 4 pattes ! Avec ses 22 niveaux et ses 30 phases de bonus variées, le jeu dégage une bonne humeur et un plaisir ludique que peu de softs du genre peuvent se targuer de communiquer. Une franche réussite bourrée d'humour, qui plus est !

Kendy





8 — Éditeur : Titus — Machine : Game Boy Advance

Roger Lemerre : La Sélection des Champions 2002

Cette nouvelle mouture remise au goût du jour permet à tous les amoureux du ballon rond de se prendre pour le « coach ». Tactique de banc de touche pour l'attaque, la défense, les balles en profondeur... tout se fait par l'intermédiaire des touches de la tranche. Les équipes françaises de D1 et D2, anglaises et 340 clubs européens ont subi un lifting avec leurs nouvelles recrues talentueuses comme Juninho, Luyindula... Par rapport à la version précédente, même si l'interface reste inchangée, les temps de chargement ont été optimisés et le gameplay est un peu plus fluide. Ce manager de foot fait encore figure de référence à ce jour, mais son acquisition n'est pas vraiment indispensable si vous possédez la version 2001.

Mister Brown





Silent Scope 2

La suite du célèbre jeu de sniper tombe à point pour satisfaire nos bas instincts guerriers. Le soft propose, en guise de nouveautés, deux personnages et la possibilité de jouer en coopération ou en duel. L'interface permet l'usage de n'importe quelle souris USB et offre même un paramétrage fort pointu de sa sensibilité. Plus difficile et plus long



que le précédent opus, les ennemis sont désormais mieux camouflés dans les décors. Hélas, même si le titre demeure fort amusant malgré sa forte redondance conceptuelle (je zoome, je tire), la qualité de la réalisation n'atteint pas des sommets « italianisants ». Bref, Silent Scope 2 se révèle meilleur que son grand frère, mais s'adresse à une certaine catégorie de joueurs. Moi perso, j'adore !

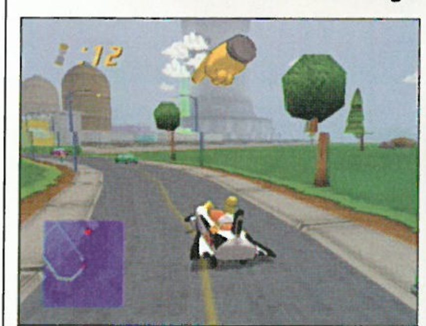
Kendy



The Simpsons Road Rage

Encore un jeu des Simpsons relativement nase. Cette pâle copie de Crazy Taxi met en scène un des personnages au choix de la série, avec lequel on doit transporter des clients d'un endroit à l'autre de Springfield. Un autre mode de jeu propose des mini-missions que l'on boucle en moins d'une heure. Graphiquement, c'est super pauvre ; la modélisation se veut fidèle au dessin animé, mais les décors font pitié. Quant à la maniabilité des véhicules, c'est à deux années-lumière de Crazy Taxi. En plus, toutes les voix étant restées en anglais, on ne comprend pas les dialogues des persos. Bref, devant tant de médiocrité, même un fan des Simpsons doit faire l'impasse et éviter d'acheter ce titre.

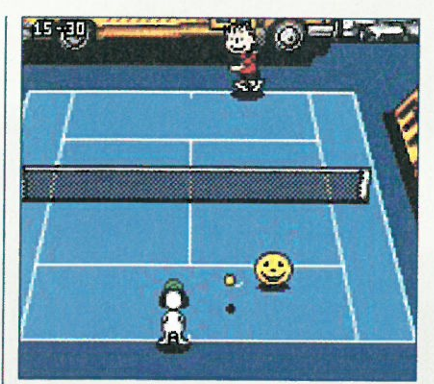
Angel



3
Éditeur : Electronic Arts
Machine : PlayStation 2

Snoopy Tennis

Snoopy Tennis met en scène les héros de l'univers enfantin du défunt Mark Schultz dans un titre très jouable. Côté gameplay, le soft est plus simple que Mario Tennis, avec une touche pour les frappes directes et une autre pour les amortis. Malgré une petite difficulté pour effectuer des tirs croisés, le soft propose une réalisation impeccable ainsi qu'une prise en main très aisée. Agréable et amusant, Snoopy Tennis dispose d'un mode fort original (squash) avec des murs sur les bordures du ter-



rain, ce qui vous oblige à optimiser les trajectoires de vos balles pour jouer avec les rebonds des murets. Avec ses 3 surfaces (gazon, terre et béton) et ses 12 personnages, ST accrochera les jeunes joueurs comme les plus vieux. Mais Mario Tennis demeure la référence.

Kendy

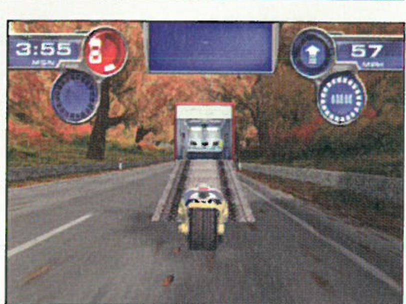
7
Éditeur : Infogrames
Machine : Game Boy Color

Spy Hunter

Un bon vieux remake des années 80, ça faisait longtemps tiens ! Le principe reste le même, on conduit une caisse suréquipée avec laquelle on explose des terroristes. Troisième millénaire oblige, le jeu a subi un lifting en 3D ; les graphismes ne sont pas phénoménaux, mais les décors variés. En revanche, la modélisation des adversaires est vraiment pérave. Comme dans les précédentes versions, selon l'environnement, le véhicule se transforme en offshore ou en moto. Les 14 missions se terminent rapidement et s'annoncent trop répétitives pour tenir le joueur en haleine. La jouabilité reste acceptable, mais l'intérêt vraiment limité pour justifier une dépense de 400 francs.

Angel





5
Éditeur : Midway
Machine : PlayStation 2

Roger Lemerre :



Silent Scope 2



The Simpsons R


Garcia Surfing

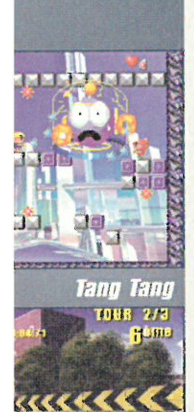
Sunny Garcia Surfing

Le surf, sport ô combien sélectif, prône prouesses techniques, que dis-je, don inné hawaïen ou tahitien. Mais cette catégorie ne s'est jamais prêtée, jusqu'à aujourd'hui, à une production décente sur console. SGS tente sa chance et se jette à l'eau. Tout ça pour dire que SGS, c'est vraiment pourri et il n'y a pas d'autres mots pour le dire ! Les vagues ne sont pas métaphysiques pour une thune. Quel que soit le surfeur, ces mannequins de piscine ne resteront pas plus de 10 secondes sur leur planche et sur une mer (en 2 mots) de « chie ». SGS, c'est du vague à l'âme à l'état pur qui n'a pour lui que le mérite d'une tentative d'innovation. Un titre à oublier au plus vite en espérant que Kelly Slater s'en sorte mieux chez Activision.

Mister Brown






Tang Tang

Supercar Street Challenge

Supercar Street Challenge



On n'attendait pas grand-chose de Supercar Street Challenge, ben on n'a pas été déçu. Graphiquement, c'est franchement moyen. Les décors sont plutôt pauvres et même si on reconnaît plus ou moins les villes où se déroulent les courses (Paris, Los Angeles...), la modélisation n'est pas très fidèle (la Bastille à deux secondes du Palais Royal à Paris, hum...). On remarque aussi quelques raccourcis, qui n'en sont pas vraiment puisqu'ils ne permettent pas forcément de gagner du temps. La conduite est plus qu'approximative et la customisation des voitures ne sert à rien. Bref, c'est un jeu de course arcade avec des concurrents bêtes, qui n'apporte rien au genre et dont la réalisation fait un peu tiep.

Angel



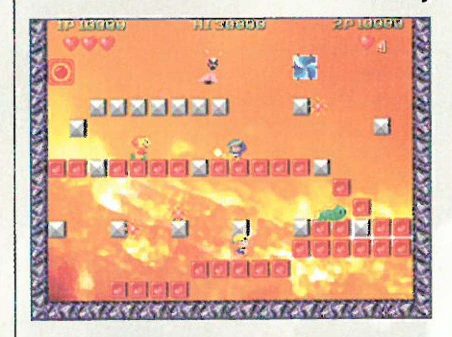
5
Éditeur : Activision
Machine : PlayStation 2

Tang Tang



Tang Tang est un énième clone de jeu de tableaux classique, un mixage entre Bubble Bobble et Bomberman. Les parties se résument à récolter des balles énergétiques dispersées dans les stages, pour pouvoir emprunter dans un second temps le passage qui mène au niveau suivant. Pour cela, vous bénéficiez d'un pouvoir spécial : celui de créer ou de détruire des blocs. Assez répétitif dans son gameplay, le jeu n'a rien de particulièrement attractif, même si au début, on peut lui prêter un certain charme désuet. Malheureusement, seuls les amateurs de jeux de tableaux à l'ancienne pourraient y trouver leur compte. Hélas, ils sont en voie d'extinction.

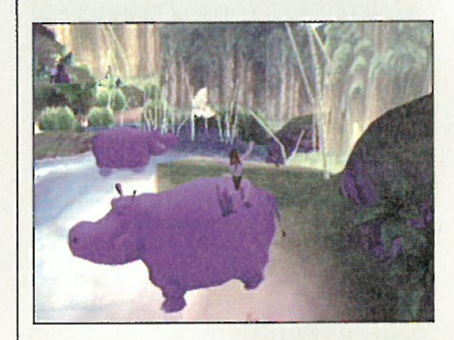
Kendy



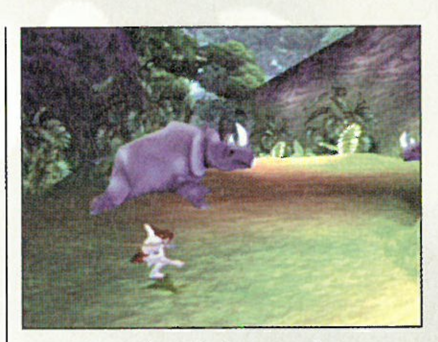



Tarzan Freeride

Tarzan Freeride



En plus de son statut de roi de la jungle, Tarzan se transforme en dieu du freestyle. En effet, outre les classiques éléments du jeu de plate-forme, pendant les glissades et autres sauts de liane en liane, on peut effectuer des tricks qui rapportent des points. Même si, en soi, ça n'apporte pas grand-chose, l'idée est bien venue. D'autre part, on note des phases assez différentes qui



permettent de varier le gameplay, comme le surf sur une rivière ou la séquence de ski nautique monté sur une planche de bois. Graphiquement sympa, le titre propose des animations bien fichues. Bref, un jeu qui ne paye pas de mine mais qui conviendra surtout au petit frère de la famille.

Angel

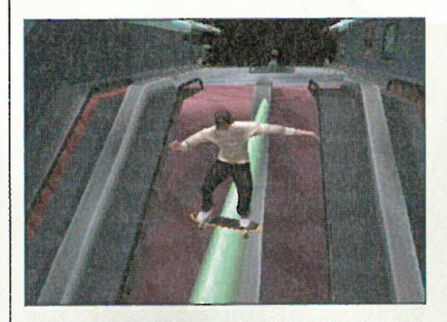


Tony Hawk's Pro Skater 3



Cool. Activision n'a pas oublié les nombreux possesseurs de PSone. Visuellement, vous vous en doutez, cette version 32 bits de Tony Hawk's Pro Skater 3 n'a évidemment rien de commun avec la mouture 128 bits. Si les thèmes des 8 niveaux restent identiques, leur architecture, en revanche, a été considérablement simplifiée : il n'y a pas de circulation ni de piétons. Toutefois, ces sacrifices ne remettent pas du tout en cause la qualité de ce jeu de skate aux possibilités de tricks monumentales... même si Julo et moi préférons les environnements du deuxième volet. Un troisième opus efficace donc, mais qui ne risque pas de surprendre ceux qui connaissent la série sur le bout des doigts.

Willow









Le magazine de l'actualité DVD + un film complet
DVD
MAGAZINE
N°4 NOËL 2001
LE FILM
STARGATE
Édition Collecto
LA SÉRIE
STARGATE SG-
Quatrième saiso
GUIDE D'ACHA
Les meilleurs DVD pour No
classés par thème
5 RÉALISATEURS
TÉMOIGNEN
Jeunet, Chouraqu
Gans, Pitof, Annau
DES TESTS
APPROFONDIS
Le Parrain, Incassabl
Pearl Harbor, L'Amant.
49 F
seulement !
KING OF NEW YORK
1 FILM
16/9, V.O. et V.F.
DOLBY DIGITAL SURROUND
En vente chez votre marchand de journaux



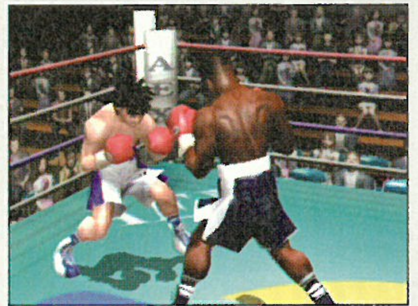
Victorious Boxers

Victorious Boxers

Issu du manga « Hajime no Ippo » en 50 volumes, Victorious Boxers met en scène Ippo, une petite frappe brutalisée par des voyous qui va voir son talent de boxeur se révéler grâce à son manager. Combat après combat, Ippo rencontrera des adversaires de plus en plus puissants et pourvus d'une technique qu'il ne possède pas encore. Malgré une bonne modélisation des boxeurs et un bon jeu de jambe, VB est un jeu fouillis dans lequel on chasse souvent les mouches puisqu'il est difficile de se recentrer sur l'adversaire. Mais surtout, il n'y a pas de garde, on ne peut qu'esquiver ! Bien moins fun que Ready to Rumble, VB rate son entrée sur le ring.

Mister Brown



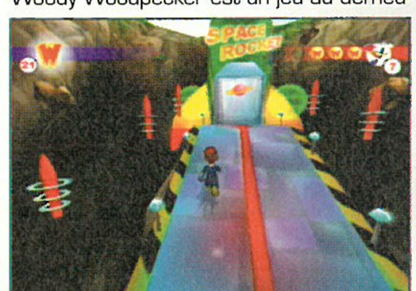


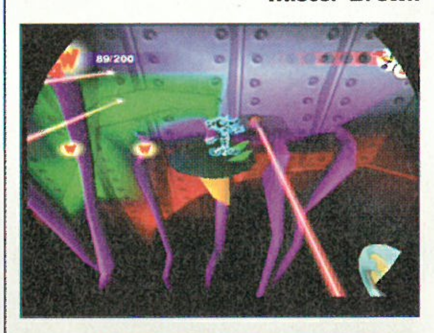
5 — *Éditeur : Empire* — *Machine : PlayStation 2*

Woody Woodpecker

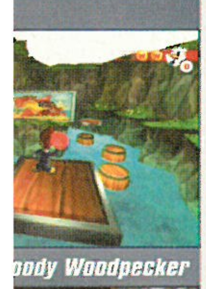
Les amateurs du célèbre pivert, et je sais qu'ils sont nombreux, auraient pu se réjouir de cette licence assez bien adaptée. En reprenant l'atmosphère du dessin animé, les personnages et des couleurs vives à souhait, Woody Woodpecker est un jeu au demeurant agréable. Les petits frères auraient pu se former aux jeux vidéo avec un tel jeu, facile et maniable, au début du moins. Puis rapidement, la difficulté augmente et les angles de caméra, parfois mal exploités, ne facilitent en rien la tâche de cet oiseau survolté. Dommage, puisque les tout-petits n'y arriveront pas et que pour les plus grands, ben, il y a d'autres titres à préférer. Vraiment dommage !

Mister Brown





5 — *Éditeur : Cryo* — *Machine : PlayStation 2*

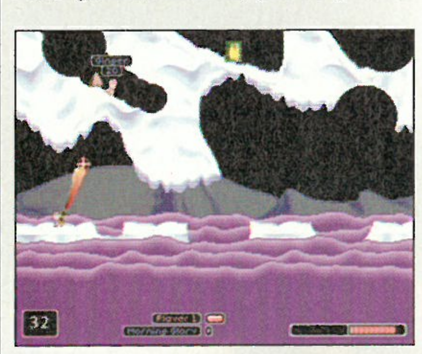


Woody Woodpecker

Worms World Party

Plusieurs mois après la version DC, Worms revient faire un tour sur PSone. Le concept reste identique et toujours aussi fun. Il faut encore utiliser des équipes de vers de terre pour bastonner son prochain à coups d'armes diverses allant du fusil à pompe au bombardement aérien. À plusieurs, le jeu garde son charme. Les joutes sont comme d'habitude aussi rythmées, et le bon vieil esprit de haine et la trahison règnent toujours. Cependant, joué seul, le titre est nettement moins intéressant ; la bécane sort des coups impossibles et son temps de réflexion est interminable. La présence d'un mode Mission n'arrange rien, cela reste gonflant. En bref, pas de grosses innovations qui justifient l'achat de ce nouveau volet.

Angel







6 — *Éditeur : Codemasters* — *Machine : PSone*

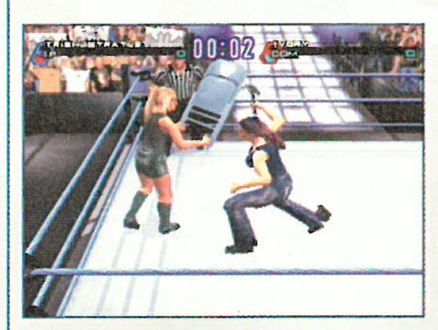


Worms World Party

WWF Smackdown ! Just Bring It

Hop, encore un jeu de catch bien bourrin qui va passionner l'Amérique. Exploitant la licence de la célèbre fédération de catch, le titre fait toujours l'apologie des suplex arrière, DDT et autres coups de la corde à linge à foison. Les modes de jeu sont super nombreux (entre autres le Survival, Ladder, sans oublier le fameux Royal Rumble... quelle finesse !) et la quantité de combattants/acteurs impressionnante. Pour ce qui est des combats, il faut avouer qu'il y a tout de même un minimum de technique à avoir. De plus, certaines caméras sont bien choisies. En revanche, les graphismes ne sont pas géniaux et certaines animations manquent carrément d'étapes. À moins d'être fan, on ne risque pas d'accrocher.

Angel





5 — *Éditeur : THQ* — *Machine : PlayStation 2*

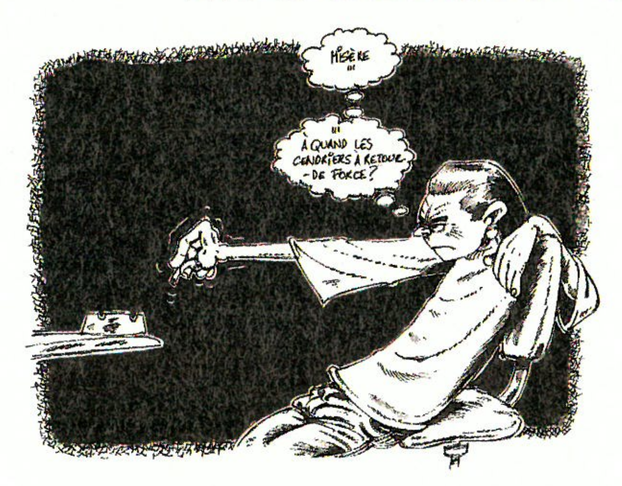


WWF Smackdown !



Bon, j'ai menti. Le mois dernier, je disais que les accessoires Saitek domineraient la rubrique de ce numéro, mais finalement, étant donné la masse d'accessoires que nous avons reçus entre-temps, et considérant que vous n'êtes pas des fous de manettes, nous n'avons passé au crible que le modèle classique. Reste Big Ben, qui propose un volant à retour de force compatible PSone et PS2, ainsi que des friandises pour ranger votre matos.

Notre côté nomade



Manette Saitek « PX4000 »

Cette fameuse manette Saitek n'offre rien de très particulier par rapport à la concurrence. Les modes analogique et digital et le turbo étant désormais de grands classiques, reste deux aspects essentiels : l'ergonomie et la réponse des différents boutons. La croix de direction, sans doute la partie la plus délicate à réaliser, opte pour un moulage d'une seule pièce sur pivot. Malheureusement, on sent mal les directions, et à l'usage, elle manque diablement d'efficacité. Les sticks analogiques sont plutôt mous (en ce qui me concerne, je les préfère plus pêchus, par souci de précision), et les boutons ⊗, ▢, ◎ et △ sortent un peu trop du corps de la manette. Pour ceux qui jouent avec l'articulation du pouce plutôt que l'extrémité, c'est source de cloques désagréables... Une excellente idée distingue en revanche ce modèle de toute la concurrence : la possibilité de brider les axes des sticks analogiques, pour que celui de gauche ne coulisse que sur un axe horizontal et l'autre sur un axe vertical, pour l'accélération/freinage et la direction dans les jeux de course. Au final, c'est une manette comme une autre, mais on ne m'ôtera pas de l'idée que, finalement, l'officielle fait admirablement bien son travail...

Distributeur : Saitek
Prix : 195 F (29,73 €)
Machine : PS2 (compatible toutes PlayStation).

Sacs à dos de rangement

« Move n' Play » (GBA) et « Carrymate » (PSone)

Deux petits sacs particulièrement bien conçus pour transporter votre Game Boy Advance (le gris) ou votre PSone (le bleu). Côté GBA, la partie supérieure est détachable pour devenir une simple banane contenant la console. Le reste est intelligemment compartimenté pour recevoir des jeux, GBA ou GBC, et des accessoires de petite taille type loupes, batteries ou câbles link. À noter que les segmentations sont customisables grâce à un astucieux système de scratchs. Reste deux poches plates pour ranger diverses autres choses, essentiellement des papiers, comme vos talons d'impôts impayés ou de pathétiques lettres d'amour à Lulu la Rouquine. Côté PSone, c'est le même trip extérieur, mais avec une segmentation intérieure adaptée aux cartes mémoires et aux CD, ainsi, bien entendu, qu'à la machine et à un écran LCD (le Thrustmaster, au hasard). Deux autres poches sur les côtés accueilleront vos manettes sans broncher. Pour ce sac bleu, en revanche, il ne reste qu'une poche plate ; il faudra donc choisir entre le Fisc et Lulu.

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 159 F (24,24 €) version GBA, 179 F (27,29 €) version PSone
Machines : GBA et PSone

Volant à Retour de Force « Speedster II »

La Palme de la meilleure idée revient à Big Ben, avec ce modèle de volant qui permettra aux joueurs sur PSone d'éprouver l'expérience du Retour de Force. En effet, il récupère les données Dual Shock prévues pour les vibrations standard, et les interprète pour en faire du Retour de Force. Il est évident que le résultat n'égale pas le véritable Retour de Force, mais considérant le prix très abordable et la qualité générale du volant, c'est une force exclusive sur ce secteur. Bien entendu, ce volant fonctionne aussi avec les titres PS2, mais sans passer par le port USB : c'est donc la même technologie qui est utilisée pour créer l'effet sur la console noire. Côté mécanique, l'ensemble des engrenages est en plastique, ce qui lui permet d'être aussi bon marché ; mais comme on pouvait s'y attendre, la contrepartie est une fragilité à considérer. Les joueurs précautionneux n'auront cependant rien à craindre. Il est compatible tous modes. Par défaut, le volant fonctionne en un mode limitant l'envergure des braquages, prévu spécialement pour les débutants qui ont tendance à zigzaguer sur la piste comme des tâcherons. On peut bien entendu désactiver ce mode pour bénéficier d'une sensibilité adéquate. À noter : le pédalier, bien qu'en plastique, accroche assez bien au sol, et propose surtout des pédales bien espacées et à axe double. C'est une entrée de gamme réussie, polyvalente, qui ne saurait égaler aucun véritable volant à Retour de Force PC, mais qui pourra séduire bien des joueurs moins exigeants, à la bourse restreinte, ou qui préfèrent un volant pour tous leurs jeux, PSone ou PS2.

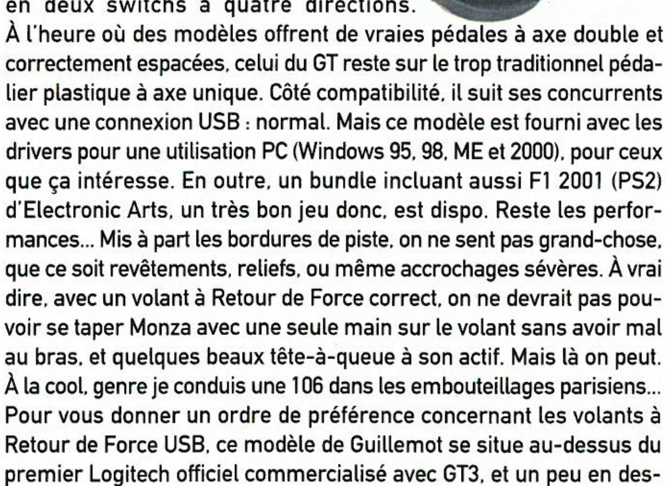
Distributeur : Big Ben
Prix : 499 F (76,07 €)
Machine : PS2

Manette « Firestorm Upad »

Probablement une des rares manettes dont le design ait bénéficié d'une véritable réflexion, cet Upad a vraiment quelque chose d'intéressant. Bien entendu, il est au goût de chacun de déterminer si cette ergonomie leur correspond plus que celle offerte par les manettes de base, mais une chose est certaine : c'est la seule manette depuis très longtemps à proposer une alternative concrète, que l'on peut considérer sans faire une moue dubitative. Avec un grip agréable, une croix de direction sur pivot plutôt correcte (quoiqu'un peu trop saillante), et le récurrent mode turbo, c'est un pad plutôt standard au niveau fonctionnalités. Il est plutôt laid (enfin, à mon sens) mais tient bien en main, sans verser dans le gigantisme de la manette Xbox. Les boutons sont évidemment tous analogiques ; en revanche, concernant les quatre principaux (⊗, ◎, ◬, ◎), il est quasiment impossible de doser tant on ne sent pas les degrés de pression. Pour ce que ça sert, quoi qu'il arrive, ce n'est pas très grave. Un petit produit au rapport qualité/prix agréable, qui mérite votre attention si les manettes officielles vous paraissent trop chères ou ne vous conviennent pas.

Distributeur : Thrustmaster
Prix : 199 F (30,34 €)
Machine : PS2 (compatible PSone)

Volant « Force Feedback GT »



Ce nouveau modèle profite, outre de la licence Ferrari, du Retour de Force et propose une ergonomie excellente, doté d'un grip caoutchouc efficace et d'un système de navigation un peu original, regroupant boutons principaux et croix en deux switchs à quatre directions. À l'heure où des modèles offrent de vraies pédales à axe double et correctement espacées, celui du GT reste sur le trop traditionnel pédalier plastique à axe unique. Côté compatibilité, il suit ses concurrents avec une connexion USB : normal. Mais ce modèle est fourni avec les drivers pour une utilisation PC (Windows 95, 98, ME et 2000), pour ceux que ça intéresse. En outre, un bundle incluant aussi F1 2001 (PS2) d'Electronic Arts, un très bon jeu donc, est dispo. Reste les performances... Mis à part les bordures de piste, on ne sent pas grand-chose, que ce soit revêtements, reliefs, ou même accrochages sévères. À vrai dire, avec un volant à Retour de Force correct, on ne devrait pas pouvoir se taper Monza avec une seule main sur le volant sans avoir mal au bras, et quelques beaux tête-à-queue à son actif. Mais là on peut. À la cool, genre je conduis une 106 dans les embouteillages parisiens... Pour vous donner un ordre de préférence concernant les volants à Retour de Force USB, ce modèle de Guillemot se situe au-dessus du premier Logitech officiel commercialisé avec GT3, et un peu en dessous du second Logitech, dont on a parlé dans notre dernier numéro.

Distributeur : Thrustmaster/Guillemot
Prix : 890 F (135,68 €) sans F1 2001, 1199 F (182,79 €) avec F1 2001
Machine : PS2

Les Astuces par Kendy

La blague pourrie du mois : Pourquoi les boîtes aux lettres à Prague sont à 2m de hauteur sur les poteaux ? Réponse : Parce que les Tchèques postent haut. Supeeeeer…



RAYMAN ADVANCE




Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

CONTINUER LA PARTIE

Sur l'écran des continues, faites ↑, ↓, →, ←, Start.

SE REMETTRE DE LA VIE

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : L, ↓, ←, ↑, ↓, R. Attention, n'appuyez pas sur la touche A, sous peine de quitter la partie !

INVINCIBILITÉ

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : →, ↑, →, ←, →, R.

99 VIES

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ←, →, ↓, →, ←, R.

SÉLECTION DES NIVEAUX

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↑, ←, →, ↓, →, L.

TOUS LES POUVOIRS

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↓, ←, →, ←, ↑, L.





TONY HAWK'S PRO SKATEBOARDING 2



Machine : Game Boy Advance
Version : Européenne

TOUT DÉBLOQUER

Pendant le jeu, faites la Pause puis maintenez enfoncée la touche R en effectuant les bidouilles suivantes : B, A, ↓, A, Start, Start, B, A, →, B, →, A, ↑, ←. L'écran s'agitera pour vous confirmer que l'astuce est enclenchée.

SÉLECTION DES NIVEAUX ET TOUTE LA THUNE !

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : B, A, ←, ↓, B, ←, ↑, B, ↑, ←, ←.

JOUER AVEC SPIDER-MAN

Pendant le jeu, faites la Pause puis effectuez les manipulations suivantes : ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A, Start.



LE MANS 24 HOURS



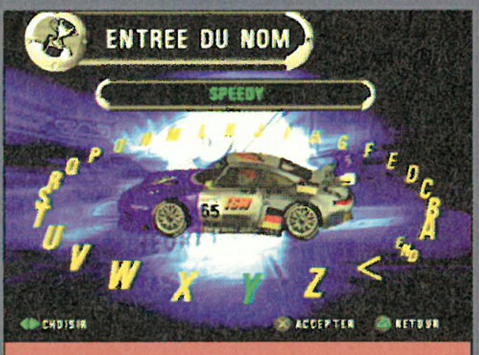

Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

TOUS LES CIRCUITS

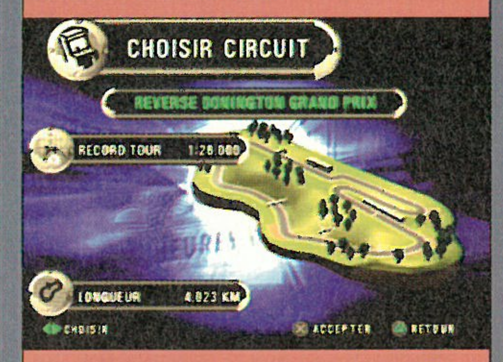
En mode Championship, entrez le nom suivant : « SPEEDY », puis retournez dans le menu principal.



Allez dans le mode Championship.



Entrez le code sur cet écran.



TOUTES LES VOITURES

En mode Championship, entrez le nom suivant : « ACO », puis retournez dans le menu principal.





La Scorebank

Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez-vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer…

2 000 Scorebank



1 rallonge manette PlayStation Score-Games

4 000 Scorebank



1 Scorstick

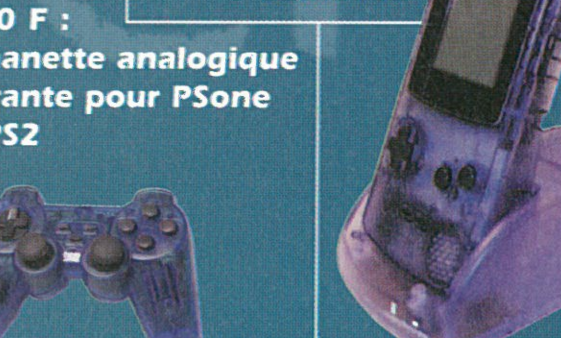
6 000 Scorebank

+ 10 F : Sacoche de transport design avec range clés et étui pour téléphone portable

8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette analogique vibrante pour PSone et PS2



10 000 Scorebank



+ 50 F : Maxi chargeur pour GB Color, 2 piles rechargeables incluses pour une autonomie de 10 h + 1 adaptateur secteur fo
(GB Color vendue séparément





JOYSCORES









SCOREBANK



JOYSCO



Joypad SCORE BAN

LES AVENTURES DE KENDY EN TCHÉCOSLOVAQUIE ...

?

HUMPH!

BOH!

Les Astuces par Kendy

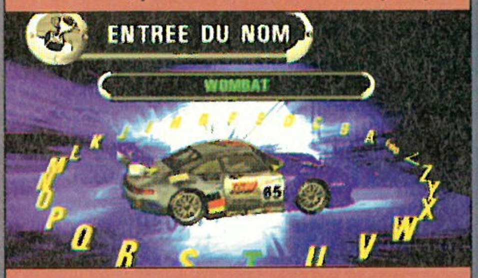
TOUS LES CHAMPIONSHIPS

En mode Championship, entrez le nom suivant : « NUMBAT », puis retournez dans le menu principal.



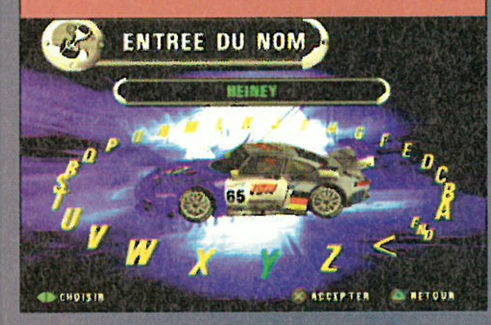
MODE LE MANS

En mode Championship, entrez le nom suivant : « WOMBAT », puis retournez dans le menu principal.



VOIR LES CRÉDITS

En mode Championship, entrez le nom suivant : « HEINEY », puis retournez dans le menu principal.



NHL HITZ



Machine : PlayStation 2
Version : Européenne

EXPLICATION DES CODES

Sur le menu de chargement avant le début de la partie, il est possible de modifier les trois icônes se trouvant en haut à gauche de l'écran. Les chiffres que nous vous donnons correspondent au nombre de fois où il faut appuyer respectivement sur les touches □, △ et ○. Par exemple, si le code à entrer est 1-2-3 ◁, faites 1 fois □, 2 fois △ et 3 fois ○ puis ◁. Simple, non ?



Sur l'écran de chargement, modifiez les icones.

LES CODES

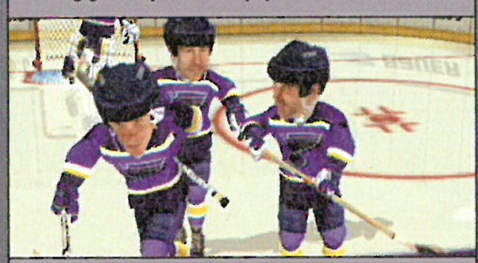
Grosse tête : 2-0-0 ▷



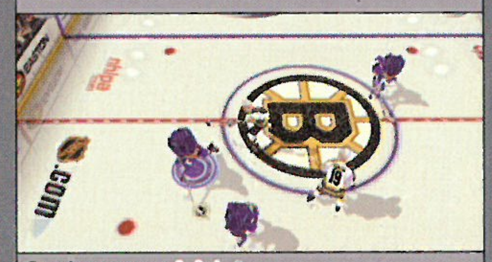
Tête gigantesque : 3-0-0 ▷
Grosses têtes de l'équipe : 2-2-0 ◁



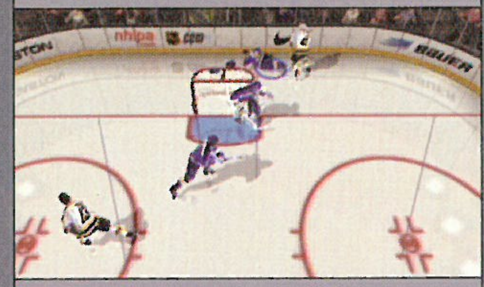
Têtes gigantesques de l'équipe : 3-3-0 ◁



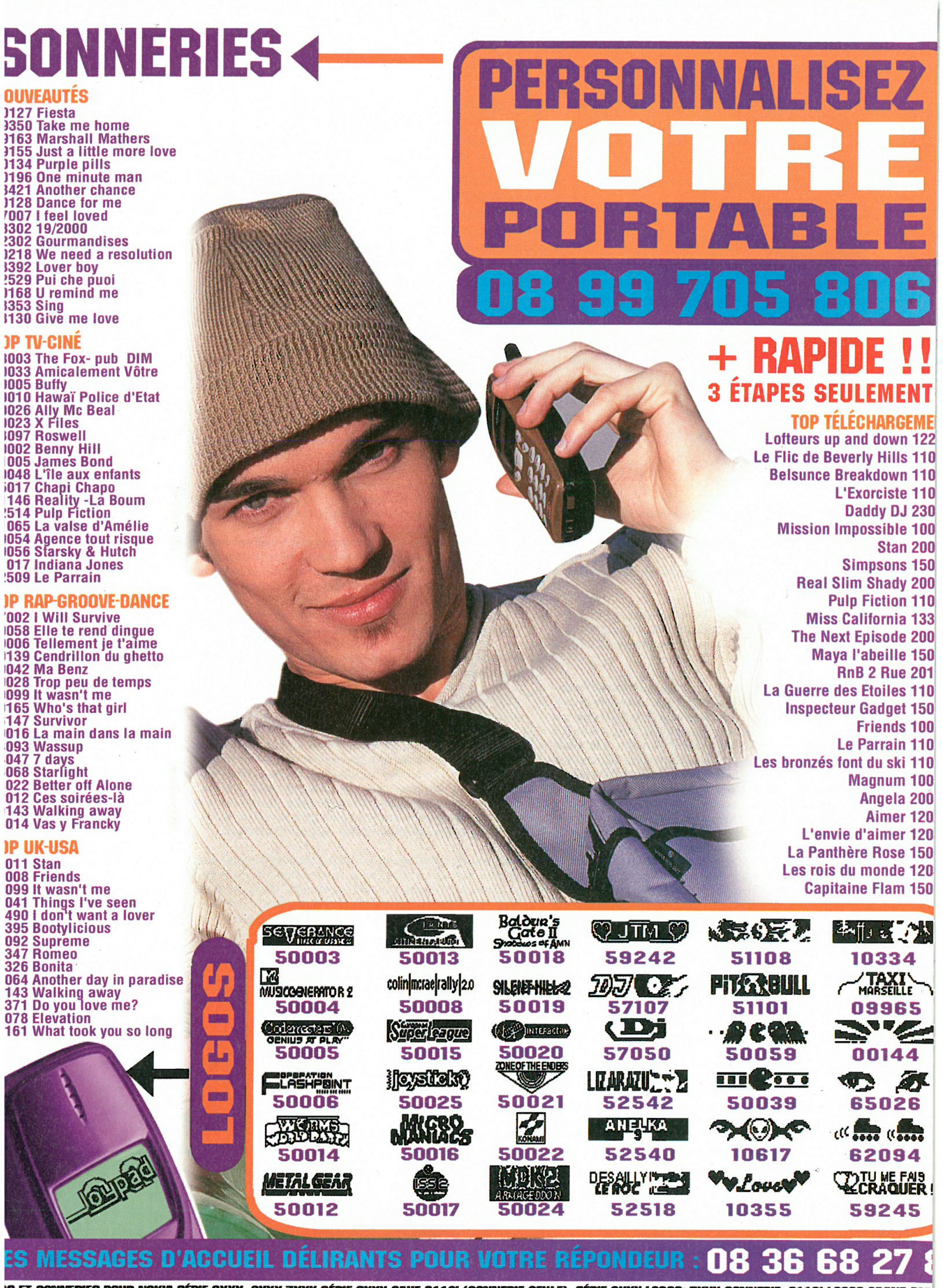
Big hits : 2-3-4 ▽



Derniers coups : 3-2-1 ▽
Période de Hitz : 1-0-4 ▷
Pas de foule : 2-1-0 ▷
Mode flipper : 4-2-3 ▷
Affichage de la vitesse de tir : 1-0-1 △
Afficher les hot spots : 2-0-1 △
Pas de faux tirs : 4-2-4 ▽
Pas de puck dehors : 1-1-1 ▽
Pas de temps : 2-1-3 ◁
Gros puck : 1-2-1 △
Puck gigantesque : 3-2-1 △
Puck de bulldozer : 2-1-2 ◁
Balle de tennis : 1-3-2 ▽
Mode neige : 1-2-1 ◁
Mode pluie : 1-4-1 ◁



Effet domino : 0-1-2 ▷
Turbo boost : 0-0-2 △
Turbo infini : 4-1-3 ▷
Les goals gagnent les combats : 2-0-2 ▷
Performance des joutes : 2-2-2 ▽
Le premier arrivé à 7 gagne : 3-2-3 ◁
Plus de temps pour entrer les codes : 3-3-3 ▷
Annuler les codes : 0-1-0 ▽


SONNERIES
OUVEAUTÉS
)127 Fiesta
)350 Take me home
)163 Marshall Mathers
)155 Just a little more love
)134 Purple pills
)196 One minute man
3421 Another chance
)128 Dance for me
7007 I feel loved
3302 19/2000
2302 Gourmandises
)218 We need a resolution
3392 Lover boy
2529 Pui che puoi
)168 U remind me
3353 Sing
3130 Give me love
)P TV-CINÉ
3003 The Fox- pub DIM
)033 Amicalement Vôtre
)005 Buffy
)010 Hawaï Police d'Etat
)026 Ally Mc Beal
)023 X Files
3097 Roswell
)002 Benny Hill
1005 James Bond
)048 L'île aux enfants
5017 Chapi Chapo
1146 Reality -La Boum
2514 Pulp Fiction
1065 La valse d'Amélie
)054 Agence tout risque
)056 Starsky & Hutch
1017 Indiana Jones
2509 Le Parrain
)P RAP-GROOVE-DANCE
7002 I Will Survive
)058 Elle te rend dingue
)006 Tellement je t'aime
)139 Cendrillon du ghetto
)042 Ma Benz
)028 Trop peu de temps
)099 It wasn't me
)165 Who's that girl
147 Survivor
)016 La main dans la main
)093 Wassup
047 7 days
068 Starlight
022 Better off Alone
012 Ces soirées-là
143 Walking away
014 Vas y Francky
)P UK-USA
011 Stan
008 Friends
099 It wasn't me
041 Things I've seen
490 I don't want a lover
395 Bootylicious
092 Supreme
347 Romeo
326 Bonita
064 Another day in paradise
143 Walking away
371 Do you love me?
078 Elevation
161 What took you so long
PERSONNALISEZ
VOTRE
PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!
3 ÉTAPES SEULEMENT
TOP TÉLÉCHARGEME
Lofteurs up and down 122
Le Flic de Beverly Hills 110
Belsunce Breakdown 110
L'Exorciste 110
Daddy DJ 230
Mission Impossible 100
Stan 200
Simpsons 150
Real Slim Shady 200
Pulp Fiction 110
Miss California 133
The Next Episode 200
Maya l'abeille 150
RnB 2 Rue 201
La Guerre des Etoiles 110
Inspecteur Gadget 150
Friends 100
Le Parrain 110
Les bronzés font du ski 110
Magnum 100
Angela 200
Aimer 120
L'envie d'aimer 120
La Panthère Rose 150
Les rois du monde 120
Capitaine Flam 150
LOGOS
50003 50013 50018 59242 51108 10334
50004 50008 50019 57107 51101 09965
50005 50015 50020 57050 50059 00144
50006 50025 50021 52542 50039 65026
50014 50016 50022 52540 10617 62094
50012 50017 50024 52518 10355 59245
Joypad
ES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 8
)S ET SONNERIES POUR NOKIA SÉRIE 3XXX, 6XXX,7XXX,SÉRIE 8XXX SAUF 8110I (SONNERIE SEULE), SÉRIE 9XXX.LOGOS: 5XXX.SONNERIE :8110I.LOGOS GRAND FOR
RIE 3XXX,8210,6250,8210,8850,8890.SONNERIES POUR SAGEM MC9XXX. SONNERIES POUR MOTOROLA:ACCOMPLI A008, TIMEPORT 250+260,V50,51,100.PHIL
PANASONIC,ALCATEL, ERICSSON,SONY : FONCTIONNE POUR LES MODÈLES BÉNÉFICIANT DE LA FONCTION COMPOSITION OU PERSONNALISATION DE SONNERIES.





Ce mois-ci, plusieurs lettres nous permettent de vous réexpliquer un peu les impératifs qui sont les nôtres lorsque nous réalisons Joypad. Nous sommes conscients de certaines choses qui peuvent vous agacer (et qui nous agacent aussi, souvent), mais comme vous pourrez le lire ci-après, ce n'est vraiment pas évident d'y remédier. Ça n'a peut-être pas l'air comme ça, mais réaliser Joypad chaque mois, ce n'est pas si simple que ça en a l'air !

EN VRAC : *Stéphane Gasquy nous signale par mail qu'il possède un PC Pentium 4 cadencé à 1,7 GHz avec une G-FORCE 2 MX 400, et qu'il est persuadé que c'est plus puissant qu'une Xbox. Non, Stéphane, ton PC est une bouse à côté de la Xbox, pour une raison fort simple : le chip graphique. En outre, la Xbox est une boîte optimisée, pas ton PC. Enfin, s'il est acceptable de dire qu'un PowerPC G4 à 500 MHz est 5 fois plus rapide et 2 fois plus puissant qu'un PIII 800 MHz, ça n'a tout de même rien à voir pour les jeux vidéo. C'est la puce graphique, l'élément le plus important dans une console, pas le CPU.*

LA PROGRAMMATION, TOUT UN PROGRAMME (HA ! HA !)

Salut à toute l'équipe déjantée de Joypad. (...)

Je coupe le paragraphe de compliments, mais merci tout de même.

Ça y est ? Vos chevilles vous supportent largement ?

Non, je suis assis, là. Mais mes fesses font leur travail admirablement bien, oui.

1) Tout le monde parle de la facilité de développer sur la GameCube. Est-ce que donner le maximum de sa puissance dès les premiers jeux pourrait lui être préjudiciable avec le temps (je veux dire par là qu'il n'y aura pas d'amélioration graphique) ?

Voici une question très intéressante. La réponse pourrait être surprenante, car en effet, la logique voudrait que ta remarque soit juste, mais ce n'est pas le cas. En fait, la facilité de programmation n'est pas à proprement parler un handicap pour la progression des jeux, en termes de réalisation. En fait, lorsqu'on évoque cette facilité, il s'agit de plusieurs éléments : le principal, c'est la disponibilité d'outils de développement adéquats, bien pensés et polyvalents. Les autres éléments, c'est un chip graphique offrant de base des possibilités d'effets spéciaux qui permettent de rendre certains éléments, comme l'eau, sans trop se fatiguer. Sur une PS2 par exemple, les effets graphiques sont pratiquement tous codés par les développeurs, de manière spécifique. Sur GameCube, certains sont disponibles « gratuitement » : il s'agit juste pour eux d'utiliser la fonction « eau », si l'on reprend l'exemple précédent, pour rendre de l'eau à l'écran. Ils n'ont pas besoin de programmer cette fonction (je schématise volontairement). Mais cela ne veut pas dire que des développeurs plus talentueux ne peuvent pas reprogrammer cet effet pour en obtenir un meilleur ! Et ça, ça viendra plus tard. En outre, si la facilité à développer sur GameCube permet d'obtenir rapidement des rendus graphiques saisissants, c'est aussi cette facilité qui permettra, à plus long terme, de tirer le meilleur de la machine : mais la démarche doit encore avoir lieu. En programmation, tout est affaire d'astuce. Il faut être malin, souvent, et faire illusion : ça, aussi bonne ou facile que soit la machine à développer, c'est encore un talent humain !

2) Auriez-vous dans vos projets de mettre un poster de la mort qui tue en page centrale ?

Nous l'avons déjà fait auparavant... Ça va, ça vient, au gré de notre humeur, mais pour le moment, nous ne le ferons pas. Je n'entrerai pas dans les détails, mais un poster en central, c'est du papier en moins pour 4 pages de magazine, voire 8...

3) Votre mag traite uniquement de jeux vidéo, mais s'ouvre à d'autres sujets (zique, Net, etc.) : ne serait-il pas cool qu'il y ait une rubrique cinéma ?

Si, ce serait cool. Mais nous ne sommes pas critiques de cinéma... Bon, critique, on l'est, mais pour faire simple : il n'est pas exclu que l'on vous parle de certains films que la rédaction a particulièrement appréciés, mais ce n'est pas notre spécialité. En outre, on ne peut pas voir tous les films, alors on se contente pour le moment de distiller des opinions dans nos pages courantes, à commencer par le Mode d'Emploi !

4) Dans le numéro 112, un sujet super bien fichu sur les accessoires GBA parle d'une nouvelle batterie. Est-il prévu qu'une batterie avec plus d'autonomie débarque sur le marché ? Parce que 6 heures, c'est marrant 3, 4 jours, et puis...

Si cela arrive, et que c'est commercialisé à suffisamment grande échelle, c'est par la rubrique Joypad Achats que tu le sauras. Mais en effet, il n'est pas exclu qu'un fabricant utilise des composants plus récents, offrant plus d'autonomie, pour la réalisation d'une autre batterie GBA. Ce sera néanmoins beaucoup plus cher.

5) Est-ce qu'un mag qui traite uniquement de la GameCube va paraître d'ici les quelques mois qui nous séparent encore de la sortie de la bête en Europe ?

Ma boule de cristal me dit qu'il n'y en aura pas un, mais plein. Un gros paquet, la plupart plus opportunistes qu'informatifs, à n'en pas douter. C'est la loi du marché !

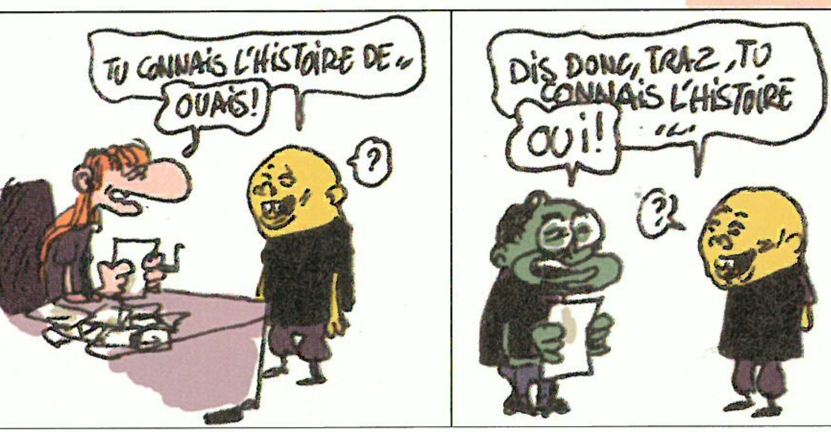
6) Comment pourrait-on se joindre à l'équipe de Joypad ou à un mag de jeux vidéo en général ?

Pour rejoindre Joypad, il n'existe qu'une seule et unique possibilité : il faut avoir au moins 1 million d'euros en banque (ce sont les droits d'entrée), il faut être beau (belle), intelligent, critique, et renoncer à toute forme de vie sociale. Mais même avec ces conditions, j'ai bien peur que nous soyons tout à fait complet ! J'en profite donc pour faire passer le message : n'envoyez plus de candidatures ! Quant aux autres magazines du marché, il faut voir directement avec eux, mais sans vouloir briser des rêves, vu l'état actuel de la presse française, ça risque d'être dur pour le moment...

Voilà pour les questions. J'ai quelques critiques à formuler pour vous rendre encore meilleur : les dessins semés dans les pages de votre mag sont vraiment géniaux, alors pourquoi ne pas en mettre plus ? Il manque aussi cruellement de codes ; je sais bien que c'est le plus chiant, mais qu'est-ce que c'est bon de voir vos ennemis vous cribler de balles alors qu'on est invincible, ou bien encore avoir tous les pouvoirs magiques dès le début d'un jeu...

Pour les dessins, c'est que ça prend aussi de la place. On essaie de raffiner l'équilibre illustrations/textes/images au mieux. Et puis, faut qu'on laisse vivre les illustrateurs aussi. Quant aux codes, Kendy se défonce déjà bien assez chaque mois ! Après tout, un jeu, ça doit surtout être joué, et sans tricher ! Mais on y réfléchit, on verra bien !

Kevin, Aix en Provence (13)







MENU DVD ROM SPÉCIAL NOËL - 49 F T.T.C.

Nos Entrées

Crash Bandicoot .... vidéo
Devil May Cry .... vidéo
FIFA 2002 .... vidéo
GTC Africa .... vidéo
Parappa the Rapper 2 .... vidéo
Jet Ski Riders .... vidéo
Jak and Daxter .... vidéo
World Rally Championship 2001 .... vidéo
Simpson's Road Rage .... vidéo

Nos Plats du jour

Airblade .... démo jouable
Dark Cloud .... démo jouable
Tarzan Freeride .... démo jouable
WipEout Fusion .... démo jouable
WWF Smackdown .... démo jouable

Nos Desserts

Baldur's Gate .... démo jouable
Silent Hill 2 .... démo jouable
World Rally Championship 2001 .... démo jouable

Bon Appétit et Joyeux Noël
Toute l'Équipe





En vente le **4 décembre** chez votre marchand de journaux

EN VRAC : *Mathieu demande par mail quand sera opérationnel le jeu online sur PS2, en France. Certainement pas avant 2003 ! Mais jouer online ne sera vraiment démocratisé qu'à l'arrivée de la PS3, probablement…*

LA (GENTILLE) GUEULANTE DU MOIS

Bonjour. Je viens de lire le dernier numéro de Joypad, et quelques réflexions me viennent à l'esprit, dont je voudrais vous faire profiter.

Si la lecture de Joypad te fait réfléchir, c'est déjà bien…

D'abord, j'ai remarqué une chose un peu ridicule que partagent presque toutes les rédactions de magazines de jeux vidéo : une tendance à publier dans leur courrier des lettres de lecteurs qui passent de la pommade au journal : « Vous êtes les meilleurs, vous êtes trop forts, etc. », bref, ce genre de tirades gratuites et inutiles. Avez-vous vraiment besoin de vous entendre dire que vous êtes les meilleurs (surtout si c'est vrai) ? (…)

Ben pour les autres canards, j'en sais rien, mais en ce qui nous concerne, on reçoit tout de même peu de lettres sans compliments. Et puis, si on les laisse lorsqu'ils sont simples, on les coupe pratiquement systématiquement dans le cas contraire.

Sinon, j'aimerais bien que vous consacriez un peu plus de place à la GBA, surtout pour les tests. Ses jeux coûtant aussi cher que ceux des autres consoles, je ne comprends pas pourquoi vous testez par exemple Alone 4 sur PS2 (déjà testé deux fois) sur deux pages, ou encore Soldier of Fortune (5/10) sur deux autres pages, et reléguez Pitfall ou Advance Wars sur 15 lignes. Je ne comprends pas toujours vos critères de sélection pour inclure ou non un jeu dans les tests ou les zappings.

En théorie, les jeux qui n'ont pas grande importance, soit parce que ce sont des daubes, soit parce qu'on les a vus et revus en de multiples versions, passent en zapping et non en test. Dans les faits, nous sommes victimes de certains impondérables très courants, qu'on appellera « Éditeurs en retard ». Et le problème, c'est que la réalisation de Joypad, c'est comme une grande chaîne de l'amitié. Et dès que ça merdouille quelque part, ce sont tous les potes qui trinquent. Lorsqu'on reçoit un jeu, il faut le tester. Prendre les photos, écrire le texte. Ensuite, le texte est relu une première fois (on enlève les horribles grossièretés que ne manquent pas de glisser les rédacteurs, pour rire), puis il est corrigé (on en fait du français lisible), et ensuite maquetté (on mélange le texte et les photos, si possible logiquement), puis relu encore (avec les photos ; on les « lit » aussi pour savoir si ce sont les bonnes), et de nouveau recorrigé. Pour une seule page de Joypad, il y a au minimum 4 à 5 personnes qui travaillent dessus. Du coup, ça prend du temps, et si l'éditeur envoie son jeu un peu en retard, celui-ci se répercute sur toute la chaîne de production. Et souvent, on ne peut pas se permettre de réorganiser la rubrique de test, de changer des pages au dernier moment. Pour le cas de la GBA, c'est un peu différent. Nous ne disposons pas pour le moment de matériel pour prendre nos propres photos, elles sont donc fournies par les éditeurs. Et souvent, nous n'en avons pas assez pour faire une double page correcte. Mais nous avons bien l'intention que cela change, et dans certains cas, ce fut déjà fait (Mario Kart a eu droit à un test de 2 pages, par exemple, ou encore Warioland 4 dans ce numéro !).

Pour finir, un petit coup de gueule. Il semble que les jeux vidéo touchent un public de plus en plus large, et pourtant, les éditeurs s'acharnent à croire que sur console, les gens ne jouent qu'à des jeux de course, de baston ou de shoot. (…)

Comme toute industrie en plein essor, les jeux vidéo sont malheureusement de plus en plus soumis à la loi du profit. Et tant que les gens achèteront des jeux de course, de baston ou de shoot, les éditeurs en feront. Alors, il est évident que c'est un peu à nous d'éduquer le public pour qu'il ait des goûts plus variés et plus riches, mais c'est un processus de longue haleine. Et puis, c'est pas gagné…



Côté e-mail

UN COUP D'ÉPÉE DANS L'EAU From : Stéphane • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : GameCube

Salut à tous les rédacteurs ! J'écris pour dire mon indignation quant à l'annulation de MGS2 sur GameCube. J'ai lu quelque part (puissance-nintendo.com, pour autant que je me souvienne) que Konami l'avait annulé car le public visé par ce jeu était plus adulte que celui de la GameCube. D'abord, je tiens à rappeler que les joueurs PS2 et GameCube avaient à peu près la même moyenne d'âge. Ensuite, le public d'une console ne dépend pas de la machine en elle-même mais des jeux présents. Enfin, si les joueurs PS2 sont vraiment plus adultes que ceux de la GameCube, pourquoi sortir Crash Bandicoot sur PS2 ?

MGS2 n'a jamais été prévu sur GameCube. Donc il n'a jamais été annulé. Donc tu peux ravaler ton indignation…



Pourquoi passer d'un Baldur's Gate passionnant et immersif sur PC à un bourrin et creux sur PS2 ?

Dans le cas de Baldur's Gate, le problème est tout autre : il est techniquement impossible de faire tenir un jeu de cette envergure sur une PS2. Il demande trop de mémoire vidéo, et seuls les PC à l'heure actuelle peuvent accueillir un titre pareil. En outre, il est très bien, BGDA. Plus bourrin, certes, mais très bien.

Les éditeurs auraient-ils raison de nous prendre pour des caves ? Moi je suis désolé, mais je m'éclate autant sur Soul Calibur que sur Superbike 2001, Devil May Cry ou Homeworld.

Nous aussi. Mais tu remarqueras tout de même que dans les titres que tu cites, il y a un jeu de baston, un de course et un de shoot. Bon, j'abuse un peu pour Devil May Cry, mais en gros, ça reste un titre de « tap tap boum boum »…

Un lecteur idiot

C'est marrant, vous êtes plusieurs ce mois-ci à avoir eu l'idée de signer « un lecteur idiot », ou encore « un autre lecteur idiot », etc. Merci Didier ! Avec tes dessins à la con, on n'est pas sorti de l'auberge !

ON FERA DE NOTRE MIEUX, PROMIS

Cher Joypad, je tiens d'abord à préciser que j'ai eu entre les mains le premier Joy, avec la couv « Street of Rage », et que même si j'ai manqué quelques-uns des premiers numéros l'envie, bla bla bla (…).

Sucrage de compliments, hop.

Je vous étonnerai peut-être en disant que j'aime la rubrique « Joypad Achats », et je suppose que peu de lecteurs font la remarque, mais je la trouve sous-exploitée.

Tu es en effet le premier à nous faire la remarque.

En effet, son équivalent dans Joystick étale chaque mois une liste de jeux en gamme « petits prix », et je souhaiterais en voir dans mon mag. Je trouve que vous devriez prendre exemple sur le grand frère, car lorsque vous donniez la liste des nouveautés « Platinum » (une trop brève







ABONNEZ-VOUS

et recevez le kit DVD région X + le câble super RGE





Retrouvez le meilleur
lu jeu vidéo sur consoles
ous les mois

an (11 n^os) = 385 F(1) (58,69 €)

+ le DVD région X + le câble super RGB 249 F(2) (37,96 €

râce au câble super RGB, vous optimisez le rendu image et son de tous vos jeux vidéo et DVD. Compatible PS2 et PlayStation/PSone.
Avec les DVD région X, visionnez tous les DVD du monde sur votre PS2.

Pour vous 469 F(3) / 71,50 €

au lieu de ~~634~~ F (96,65 €) soit 165 F d'économie

Répondez vite : offre valable dans la limite des stocks disponibles, après... il sera trop tar

---

BULLETIN D'ABONNEMENT

À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad service abonnements - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9

DPJ1

Oui, je m'abonne à Joypad pour 1 an (11 n^os) et recevrai en plus le kit DVD région X le câble super RGB pour 469 F(3) (71,50 €) seulement au lieu de ~~634~~ F (96,65 €), soit 165 F d'économie

NOM ______

PRÉNOM ______

ADRESSE ______

CODE POSTAL ______ VILLE ______

e-mail : ______

Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :

☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-let

☐ Carte bancaire n° ______

Expire le ______

Date et signature obligatoires :

(1) Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux, TVA à 2,1 % incluse. (2) Prix de vente public généralement constaté, TVA à 19,6 % incluse. (3) Vous pouvez acquérir séparément les 11 n^os de Joypad au prix unitaire de 35 F et le kit DVD région X + le câble super RGB au prix unitaire de 469 F (+ 13 F de frais d'emballage et de port). Offre valable pour les nouveaux abonnés jusqu'au 28 février 2002, en France métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Délai de livraison de la prime : 4 à 6 semaines après la réception du premier numéro de votre abonnement. Conformément à la Loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 (Art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, en écrivant à notre siège social. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ☐

EN VRAC : *Tatsumaru demande quel est notre secret pour être aussi déjantés. Aucun, c'est naturel. Il voudrait aussi savoir combien de lettres on reçoit par mois : environ une cinquantaine par écrit, et une ou deux centaines par e-mail.*

époque), ou lorsque vous aviez réalisé un guide budget ce dernier Noël, j'ai eu l'occasion de m'offrir pour pas cher des jeux que j'avais ratés, faute d'argent.

Le problème, c'est que sur les consoles principales actuellement sur le marché, ce genre de gamme n'existe pas encore. Quand les Platinum apparaîtront sur PS2, on ne manquera pas d'en parler, ne t'inquiète pas. En revanche, il se peut, s'il ne s'agit que d'un ou deux titres au début, que nous passions l'info en news plutôt que dans Joypad Achats, qui s'attache surtout au monde de l'accessoire.

D'autre part, et ceci est le plus gros reproche de ma lettre, votre numéro d'octobre ne fait aucune mention de la baisse de la PlayStation 2 à 1 990 F (j'ai cherché attentivement), qui est pourtant survenue au début du mois.

Là encore, il me faut préciser comment Joypad est fait : le numéro d'octobre a été écrit pendant la première quinzaine de septembre. À l'époque, Sony, malgré les rumeurs, démentait la baisse de prix.

C'est une info de la 1re importance qui ne peut être oubliée. Je pense que Joypad Achats se doit de comporter de telles infos sur l'évolution du marché, qui n'auraient rien à faire dans une rubrique comme Business Pad, et que de nombreuses personnes y trouveraient leur compte.

Lorsque nous avons la possibilité de les publier pour la bonne date, pas de problème. Mais là, par exemple, il serait un peu débile de publier dans le magazine la baisse de prix, puisque ce que j'écris là (nous sommes début novembre), paraîtra pour décembre (fin novembre en fait). La baisse sera alors de notoriété publique.

D'autant que je pense que toute la rédaction fait régulièrement un tour chez les distributeurs et que vous êtes au courant des événements avant tout le monde.

Houlà non, on ne fait pas tous les mois le tour des distributeurs. Quant aux événements, nous sommes au courant avant tout le monde lorsque leurs initiateurs daignent nous en faire part. Sinon, on ne peut pas deviner...

(...) J'ai un autre reproche à vous adresser, qui concerne les FPS, en effet, je ne suis pas le seul, je trouve que vous les massacrez plus ou moins tous sans exception.

Quake III DC : 8/10. Quake III Revolution PS2 : 6/10. Half-Life PS2 : 8/10. Unreal Tournament PS2 : 7/10. J'appelle pas ça « massacrer ».

Je suis allergique à un contrôle de type PC, pour ce genre de jeu. Je trouve que Quake, par exemple, que ce soit sur PS2 ou sur Dreamcast, est diablement bien étudié pour un contrôle au pad.

Ces jeux n'ont justement pas été étudiés pour être joués au pad. Mais alors pas du tout. Ceux qui se sont chargés de leur adaptation sur console ont en général rebalancé la difficulté, et modifié certains aspects du gameplay pour qu'ils se jouent bien au pad, mais ça s'arrête là. Mais aussi sympas qu'ils soient à jouer au pad, je défie quiconque y jouant au pad de mettre une dose à Quake III à un joueur habitué au clavier et à la souris.

Le Lutin Vert

EN VRAC : *Question récurrente, cette fois-ci posée par Tinos : les études à suivre pour devenir programmeur. La voie royale, c'est l'école d'ingénieur, après deux ans de prépa en Math Sup et Math Spé.*







Côté e-mail

LA LETTRE À LA CON DU MOIS

From : Jérémy • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : À l'aide !

Je sens que je deviens vieux. J'ai plus touché à GT3 depuis un mois et c'est idem pour Castlevania sur GBA. J'ai plus envie. Putain... Ça vous arrive jamais, à vous ?

Non. (NDTraz : menteur RaHaN ! Tu viens de me le dire pas plus tard que ce soir sale escroc, juste avant de te barrer pour les États-Unis, avec tes 7 vols en trois jours !!!)

Ô TEMPS, SUSPENDS TON VOL

From : Neo Saddas • To : redacpad@club-internet.fr • Subject : 2 défauts écartent Joypad de la perfection

Salut, j'aimerais d'abord vous féliciter pour la qualité de Joypad. Mais si je vous écris, c'est pour vous faire part de quelques défauts.

Le premier point sur lequel je souhaite attirer votre attention est le décalage de Joypad par rapport aux grands événements. Par exemple, le TGS et le X'01 qui ont eu lieu en octobre ne seront traités que dans le numéro de décembre ! Je veux bien comprendre que vous ayez de nombreuses contraintes, notamment celle du bouclage, mais quand même...

Nous aussi ça nous ennuie profondément. Mais une fois de plus, on n'y peut rien... Lors du TGS et du X'01, nous venions de boucler le numéro de novembre. En fait, on écrit le numéro du mois X entre le 20 du mois X-2 et le 12 du mois X-1, pour une sortie aux environs du 27/28 du mois X-1. Put... ça fait beaucoup de X tout ça, tu arrives à suivre, là ? Dur d'allier ces impératifs de réalisation avec certains salons, malheureusement... mais tout ce qui est relecture, maquette, impression et distribution décale considérablement toute la production du canard.

Mon deuxième et dernier point concerne la rubrique « Le mot de Famitsu ». Je trouve qu'elle a été pervertie à cause de Koji Aizawa, qui travaille maintenant indirectement pour Microsoft et profite de cette rubrique pour faire le marketing de la Xbox. Si j'excuse facilement votre subjectivité vis-à-vis des consoles, en particulier parce qu'elle varie selon les jours, je trouve inadmissible le comportement de Koji, d'autant plus que l'idée de cette rubrique est vraiment géniale. Je préfère encore qu'il y ait une nouvelle rubrique « Promo de la Xbox par Koji » pour éviter qu'il ne vienne pourrir l'excellente rubrique « Le mot de Famitsu ». J'espère sincèrement que vous essaierez de faire quelque chose pour que l'on puisse avoir une vue du Japon aussi objective que possible dans cette rubrique.

Il est vrai que ces deux derniers numéros, Koji a choisi de consacrer sa colonne à la Xbox. Mais bien qu'il ne cache pas qu'il est le rédacteur en chef de *Famitsu Xbox*, s'il a fait ces choix, c'est avant tout à cause de l'actualité dense de la Xbox au Japon ces deux derniers mois. En outre, étant donné les doutes connus pour la console de Microsoft au Japon, il me semble que c'est un sujet sur lequel il y a beaucoup à dire, particulièrement en direct du Japon, car on sait combien Microsoft a du mal sur ce terrain... Mais soyons réalistes : quand on est dans le cas de Koji, il est évident que ça n'apporte rien de faire la promo de la Xbox, surtout dans un autre pays que le sien !

(...)
Bonne continuation,

Neo Saddas



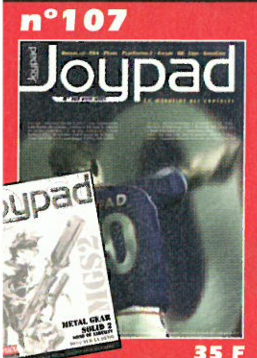
POUR LES QUESTIONS/PROBLÈMES D'ABONNEMENT :
JOYPAD - SERVICE ABONNEMENT
BP 2 – 59178 Lille Cedex 9

POUR LES DEMANDES DE STAGE :
Pour le moment, nous ne prenons plus de stagiaires !

POUR NOUS CONTACTER La rédaction : redacpad@club-internet.fr • T.S.R. : morisse@club-internet.fr • Trazom : trazom@club-internet.fr • Greg : ghellot@hfp.fr • Gollum : jchieze@hfp.fr • Chris : cdelpierre@hfp.fr • Willow : willow@noos.fr • Elwood : ftarrain@hfp.fr • Kendy : kty@hfp.fr • Karine : knitkiewicz@hfp.fr • Angel : adavila@hfp.fr • Julo : jhubert@hfp.fr • RaHaN : gszriftgiser@hfp.fr
POUR NOUS ÉCRIRE Joypad, Courrier des lecteurs • 124, rue Danton • TSA 51004 • 92538 Levallois-Perret Cedex

Up-gradez votre Collection

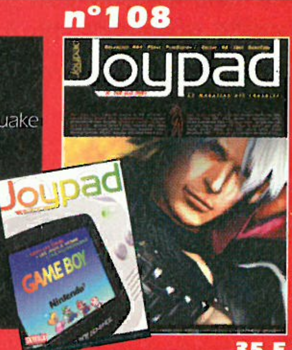
n°107



35 F

CADEAU : Tout sur la démo de Metal Gear Solid 2.
EXCLUSIF : Winning Eleven 5 (PS2), Alone in the Dark : The New Nightmare (PSone).
ÉVÉNEMENTS : Virtua Fighter 4 (PS2 et Arcade), Quake III Revolution (PS2), Crazy Taxi 2 (DC).
REPORTAGE : Grand Theft Auto 3 (PS2).
ZOOMS : Bloody Roar 3 (PS2), Tsugunai (PS2)...
TESTS : ISS Pro Evolution 2 (PSone), Fear Effect 2 Retro Helix (PSone), Phantasy Star Online (DC), Skies of Arcadia (DC), Z.O.E. (PS2).
ASTUCES : Team Buddies (PSone), Spyro : Year of the Dragon (PSone), Theme Park Roller Coaster (PS2).

n°108



35 F

CADEAU : Tout sur la Game Boy Advance.
EXCLUSIF : Alone in the Dark IV (DC)
ÉVÉNEMENTS : Devil May Cry (PS2), Shenmue II (DC), Herdy Gerdy (PS2), Escape from Monkey Island (PS2), Crash Bandicoot The Wrath of Cortex (PS2).
REPORTAGE : Le GameStock 2001.
ZOOMS : Winning Eleven 5 (PS2), Biohazard Code : Veronica Complete (DC, PS2), Klonoa 2 (PS2), Sakura Taisen 3 (DC), Segagaga (DC)...
TESTS : Conker's Bad Fur Day (N64), Daytona USA 2001 (DC), Quake III Revolution (PS2), Unreal Tournament (PS2).
ASTUCES : ONI (PS2), Star Wars Starfighter (PS2).

n°109

35 F

CADEAU : La solution complète de Fear Effect 2 + l'aide de jeu d'ISS Pro Evolution 2.
ÉVÉNEMENTS : Final Fantasy X (PS2), ead or Alive 3 (Xbox), Stuntman (PS2, Xbox), Ace Combat 4 (PS2).
REPORTAGES : Activision, Core Design...
ZOOMS : Gran Turismo 3 A-Spec (PS2), Kessen II (PS2), Bomberman Story (GBA)...
TESTS : Alone in the Dark IV (PSone), Extermination (PS2), The Bouncer (PS2), Confidential Mission (DC), Mat Hoffman's Pro BMX (PSone)...
ASTUCES : The Mummy (PSone), Ready 2 Rumble Boxing 2 (PS2).

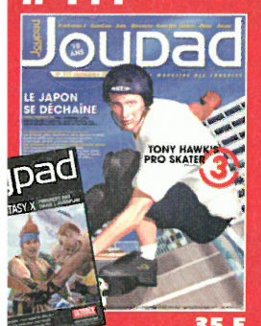
n°110



35 F

CADEAU : La soluce d'Alone in the Dark 4.
AVANT-PREMIÈRE : *Final Fantasy* le film.
DOSSIER : Spécial E3 2001, 600 photos, 130 jeux passés au crible dont Jak and Daxter (PS2), Silent Hill 2 (PS2), Metal Gear Solid 2 (PS2), Star Wars (GC), Eternal Darkness (GC), Star Fox Adventures (GC), Wave Race (GC), Luigi Mansion (GC), Project Ego (Xbox), Munch's Oddysee (Xbox), Halo (Xbox)...
ZOOMS : Final Fight One (GBA)...
TESTS : GT 3 (PS2), Alone in the Dark 4 (DC), Castlevania (GBA), Crazy Taxi 2 (DC), Escape from Monkey Island (PS2), Sonic Adventure 2 (DC)...

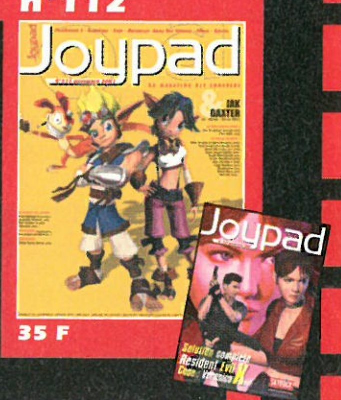
n°111



35 F

CADEAU : Le booklet collector Final Fantasy X.
ÉVÉNEMENTS : Les 10 ans de Joypad, Devil May Cry (PS2), Onimusha 2 (PS2)...
REPORTAGES : Jak and Daxter (PS2), Silent Hill 2 (PS2), Stuntman (PS2, Xbox)...
ZOOMS : Golden Sun (GBA), Tactics Ogre (GBA)...
TESTS : Tony Hawk's Pro Skater 2 (GBA), Mario Kart Advance (GBA), Resident Evil Code : Veronica Complete (PS2), Red Faction (PS2), Excitebike 64 (N64), Une Faim de Loup (PSone)...
ARCADE : Tekken 4, Virtua Fighter 4.
ASTUCES : Z.O.E. (PS2) et bien d'autres...

n°112



35 F

CADEAU : L'aide de jeu de Devil May Cry.
ÉVÉNEMENTS : WRC 2001 (PS2), Pro Evolution Soccer (PS2), Virtua Tennis 2 (DC), Jak and Daxter (PS2), Ico (PS2), Silent Hill 2 (PS2), FIFA 2002 (PS2), SSX Tricky (PS2), Tony Hawk's Pro Skater 3 (PS2).
REPORTAGES : ECTS 2001, Midway, Smuggler's Run 2 (PS2), Révélations sur la Xbox, le Nintendo Space World 2001.
ZOOMS : Shenmue II (DC), Devil May Cry (PS2), Parappa The Rapper 2 (PS2)...
TESTS : F1 2001 (PS2), Alone in the Dark 4 (PS2), Le Monde des Bleus 2002 (PS2), Spider-Man 2 (PSone), Soldier of Fortune (DC), Project Eden (PS2), Twisted Metal : Black (PS2)...
ASTUCES : ATV Offroad (PS2), NBA Street (PS2), Ready 2 Rumble 2 (PS2).

FAITES VITE !

LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRÈS LES AUTRES...

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• Je commande le(s) numéro(s)
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100
101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112

À 35 F le numéro (frais de port gratuits). Soit un total de .... F

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité. Soit un total de .... F

MONTANT TOTAL À RÉGLER PAR CHÈQUE À L'ORDRE DE JOYPAD

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal |_|_|_|_|_| **Ville** ....
....

DÉCOUPEZ ET ENVOYEZ CE BON SOUS ENVELOPPE AFFRANCHIE À :
JOYPAD - SERVICE VPC - BP 4 59718 LILLE CEDEX 9

Joypad mode d'emploi

Pour cette fin d'année, la rédaction a mis les bouchées doubles afin de pouvoir tester tous les jeux de Noël, ou presque. Une fois encore donc, le manque de sommeil se fait sentir sur leurs comportements idiots, décrits ci-dessous.



JEUDI 18 OCTOBRE

>>>>> 19 : 30

Greg et Aruno discutent du film *Final Fantasy* dans un restaurant de Tokyo. Aruno, super déçu, continue d'affirmer que le film est scandaleusement pourri. Greg tempère le propos : « Tiens, tu savais qu'il y a un Chocobo caché dans le film ? » Aruno tape du poing, sous l'effet de la colère : « Ouais, ben qu'il aille se faire foutre ! »

JEUDI 25 OCTOBRE

>>>>> 15 : 21

Kendy et Nathalie, notre secrétaire, discutent « plantes » dans le bureau de Trazom. Kendy veut en racheter une, car la sienne est en train de mourir à petit feu, faute de lumière. Kendy : « J'ai cherché partout, mais j'en veux pas une vraie ! » Nathalie : « Même sur le Net, tu as cherché ? » Kendy : « Oui, je t'ai dit, j'ai cherché partout ! » Nathalie : « T'as bien cherché à " plantes artificielles " ? » Kendy : « Ah non, merde, j'ai cherché avec " fausses plantes ! " »

LUNDI 29 OCTOBRE

>>>>> 12 : 31

Willow nous raconte qu'il était en train de skater, peinard, dans un parc, lorsqu'un chien un peu excité l'a mordu à la jambe. « Le plus fort, c'est que j'ai tout de suite eu le réflexe du pigiste : j'ai protégé mes mains ! »

>>>>> 14 : 02

Vendredi, Trazom et Angel sont allés choisir deux nouvelles télévisions. Livrées ce jour, cela fait bientôt 3 heures que d'énormes cartons encombrent la rédaction, obligeant les testeurs à se contorsionner pour s'asseoir à leur bureau. Kendy, pris d'un accès de lucidité : « Hey, mais on a reçu des télés les mecs ! » Merci du renseignement, heureusement qu'tu es là !

MARDI 30 OCTOBRE

>>>>> 10 : 15

Greg arrive à la rédac. Willow, déjà installé, lui explique qu'il s'est levé à 6 heures du mat pour le vaccin contre la rage (Fabian) à l'Institut Pasteur.

>>>>> 17 : 34

Julo nous explique pourquoi GTA III, c'est mortel : « Et des fois, t'as le téléphone qui sonne, et alors… il faut répondre… ça tue ! »

JEUDI 1ER NOVEMBRE

>>>>> 16 : 45

Angel, crevant la dalle, trouve un rouleau de printemps sur une table. Il demande donc aux personnes présentes dans la salle si cela leur appartient ? Pas de réponse. Il engloutit le rouleau et, se tournant vers les autres : « Ouais, pas super ce rouleau de printemps, mais bon, j'ai pas mangé à midi, j'avais trop la dalle. »

>>>>> 18 : 15

RaHaN : « Hey, c'est qui l'enfoiré qui a pris mon rouleau de printemps ? » Angel, pas du tout gêné : « Ah ben désolé vieux, mais je pensais qu'il était à Kendy, donc je l'ai bouffé. En plus, j'ai demandé et personne n'a répondu alors… Ceci dit t'en fais pas, il était pas bon ! » RaHaN : « J'en ai rien à foutre, j'avais pas bouffé à midi ! » Angel : « Ah ben moi non plus, alors comme ça… »

VENDREDI 2 NOVEMBRE

>>>>> 14 : 12

Juste avant de partir manger, tout le réseau plante. Casque (*Joystick*) vient nous expliquer qu'il s'agit d'un worm qui duplique et balance plein de fichiers dans les dossiers. Le PC vérolé n'aura pas mis longtemps à être découvert : Traz se retrouve avec 40 dossiers « Shenmue test », « Shenmue Soluce » et autres… Julo est bien vite démasqué.

>>>>> 15 : 12

De retour de la cantine, Greg a la facétieuse idée de poser le scooter neuf de Gollum sur le côté pour qu'il croie que quelqu'un l'a renversé. Mais vu qu'il n'y connaît rien en mécanique, il ne savait pas qu'en procédant ainsi, il renverserait toute l'essence du deux-roues. Une farce qui tourne mal…

LUNDI 5 NOVEMBRE

>>>>> 14 : 15

RaHaN apprend avec joie qu'il va partir 3 jours pour un voyage de presse aux États-Unis, 3 jours durant lesquels il prendra 7 fois l'avion. Paris-Londres-San Francisco-San Jose-Los Angeles-Londres-Paris, pour être précis. Apprenant ça, Willow, le spécialiste de la politique mondiale de quartier : « 7 fois ! Et aux États-Unis en plus ! Ah non, il multiplie les risques là, je vais le persuader de ne pas y aller ! »

>>>>> 15 : 15

En revenant de la cantine, les testeurs croisent Capt'ain Ta Race (*Joystick*). Toujours aussi joueur, Greg pousse Gollum, qui se heurte à Ta Race. Ce dernier se met en garde de boxe thaï, et exécute un low-kick sur Gollum, avec la grâce d'un poulet mort. Surpris par sa réaction, tout le monde est quitte pour un bon fou rire.

>>>>> 17 : 52

Extrait d'une conversation téléphonique de Julo le parano avec un pote : « Hier j'étais chez les parents de ma copine, mais comme ils nous avaient préparé du bœuf, je l'ai emmenée au resto, je suis pas fou ! »

MERCREDI 7 NOVEMBRE

>>>>> 12 : 15

Traz déboule dans le bureau de Nathalie. Il l'entend parler au téléphone du film « Le Seigneur des Agneaux ». Traz : « Tu veux dire *le Seigneur des Anneaux*… » Nathalie : « Ah oui, j'ai fait un mix avec *le Silence des Agneaux* ! » Traz : « Oh tu sais… »

>>>>> 16 : 02

Angel rend le dernier volume de « Ken le Survivant » qu'il a emprunté à Chris, lui déclarant : « Ah, pour le coup, je serais presque ému. Ouaip ! À la fin, j'en avais même les larmes aux yeux ! »

VENDREDI 9 NOVEMBRE

>>>>> 13 : 30

Depuis deux jours, Julo vit au rythme de *Invincible*, le dernier album de Michael Jackson. Malheureusement pour lui, les accros au hardcore que sont Willow et Kendy sont sans pitié avec le roi de la pop.

>>>>> 14 : 15

À la cantine, Michael Jackson en prend plein la tronche par le biais de Julo. Willow : « Ce qu'il fait c'est de la soupe, il a pas évolué ! » Kendy entonne sur l'air de *Bad* : « Je suis mauvais, mauvais, ouh ! Ah ! » Julo nous explique alors que si « MJ » porte un brassard noir, c'est pour le deuil de tous les enfants du monde qui souffrent, « et il ne le retirera que lorsqu'ils auront fini de souffrir ». Hilarité générale. Julo fait alors l'autiste et chante *You Rock My World* en faisant les mimiques de sa star.

FAIS RENAITRE TON PORTABLE

ou celui de tes ami(e)s en leur envoyant des sonneries ou des logos grâce au

08 99 70 77 44*

SONNERIES

AU 08 99 70 77 44*

- Sing (Travis)........13353
- Le vent nous portera (Noir désir)........10068
- Electronic funk (M1)........13125
- You rock my world (M. Jackson)........12340
- U remind me (Usher)........20168
- Me gustas tu (M. Chao)........12177
- Tomber (JJ. Goldman)........13810
- Family Affair (B. Miller/ blige)........10432
- Miss california (Rasheem'kilo plug)........13351
- The girl in red (Daddy DJ)........23187
- Vas-y Francky (F. Vincent)........12070
- t's raining men (Jabara / Shatter)........13234
- Une question d'habitude (Elias)........12175
- J'en rêve encore (JJ. Goldman)........12017
- La valse d'Amélie (Y. Tiersen)........11065
- Daddy DJ (JC Belval / D Leroy)........23046
- Pub collant Dim (L. SChifrin)........33003
- nspecteur gadget (S. levy, H. Saban)........15023
- Maya l'abeille (Delanoe)........15026
- Mission impossible (Schiffrin / Davis)........10088
- Real slim shady (Mathers/Bradford/Young..20008
- Pulp fiction (Dale)........11045
- Capitaine Flam (JJ. Debout)........15018
- Hunter (Dido)........13345
- rop peu de temps (O Lara H tucker)........30028
- Staying Alive (B. Gibb)........24033
- ron Lion Zion (Bob Marley)........09554
- Shot The Sheriff (Bob Marley)........30013
- YMCA (Bellolo)........09781
- orn To Be Alive (P. Hernandez)........23233
- Rnb 2 Rue (M. Gore)........20035
- Stan (Herman/Dido/Armstrong/Mathers)........20011
- Here With Me (Amstrong/Statham/Gabriel).13097
- a Famille Adams (M.Shaiman)........11021
- e Flic De Beverly Hills (Stern)........11023
- he Next Episode (Dr.Dre)........20012
- Grease (Jacobs)........11097
- itanic (J. Horner)........11172
- ndiana Jones (J. Williams)........11017
- hapeau Melon (L. Johnson)........10032
- hostbuster (Sheimer)........11155
- e Parrain (Nino Rota)........11015
- ocky (Sullivan III, Peterik)........11060
- retty Woman (Orbison)........11047
- a Panthère Rose (H. Mancini)........11150
- andy (K. Nakita/T. Wanatabé)........14520
- oldorak (Delanoe)........15022
- opeye (S. Lerner)........15027
- everly Hills (John E. Davis)........10003
- uffy (Gripp)........10005
- agnum (Silvestri)........10055
- -Files (M. Snow)........10023
- o I Begin (Galleon)........09347
- ack or White (M. Jackson)........14424
- alk of Life (M. Knopfler)........22009



REPONDEURS

Compatibles sur tous les portables et sur tous les repondeurs

1. Appelle le **08.99.701.700***
2. Tape le code du message de ton choix.
3. Entre le N° de téléphone ou celui d'un(e) ami(e).
4. Ecoute les instructions et le message est installé sur ton répondeur

- Votre mission si vous l'acceptez........01115
- Grazie ! d'avoir appelé le parrain........01138
- My name is James........01168
- Message d'horreur........01120
- Tarzan........01108
- Axel Foley "Ouais mec !"........01117
- La copine de Bruce........01319
- Chimi, Iono, NFS........01152
- Mon portable est ailleurs........01159
- Téléportation monsieur Spok !........01119
- Saperlipopette........01256
- Allo. Ah, j'tarrête........01243
- Perdu, essaie encore........01274
- Petite annonce........01281
- Hein ! qu'ça t'énerve........01301
- Kaïra........01305
- Pas de blabla........01311
- Fada........01318
- Elie "Msieur dame"........01688
- D. Boon "bière..."........01684
- Thierry et Jean Mimi........01489
- Commandant Sylvestre........01491
- PPDA "A tchao"........01513
- Nanard........01535
- Rateau Zizou........01360
- Joey "étoile"........01540
- Nicolas "séquence émotion"........01523
- Egoïste, égoïste........01592
- Les réceptions de l'ambassadeur........01597
- J'ai 8 secondes pour vous dire........01595
- Petit mais costaud........01618
- Maousse boulot........01585
- C'est plus fort que toi........01603
- On remet ça........01591
- 3615 Qui n'en veut........01495
- Tu sens pas que c'est chaud........01349

LOGOS

AU 08 99 70 77 44*

10470	59043	59039	59045	59108	59014
Je t'aime 59024	True Love 59102	59157	JE T'AIME ! 11574	10358	61001
51041	KISS 13689	55010	08186	RIP 57002	83604
10619	10654	59117	CouCou! 12941	11569	11568
12823	ACTION 64000	56024	ME GUSTAS TU... 13788	trop fort ! 69058	HE! LES MECS ! 59168
38030	TAXI 38026	Oh no, it's you! 53089	Je suis pas GROS 14673	51582	73056
73027	Dracula 73028	51006	EN PANNE 69019	10463	73032
51782	OH OUI! 71173	51776	DJAMEL 14639	83606	51105







GAGNE DES CADEAUX **HALLUCINANTS**

en jouant au blind test Mobifun au

08 92 68 42 41



0.34 EUROS/MIN (2.21 F/ MIN)

Sonneries compatibles Motorola: Accompli A008, Timeport 250, timeport 260, V100, V50, V51 sur les Nokia: 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210, 8110i, 9110i et sur le Sagem: MC932, MC936, MC936e, MC939, MC940, MC950, MC9500. Logos compatibles sur les Nokia: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210